プレイステーション 2版対応

戦国無双 コンプリートガイド 上

戦国無双
SENGOKU MUSOU

KOEI

ω-Force監修

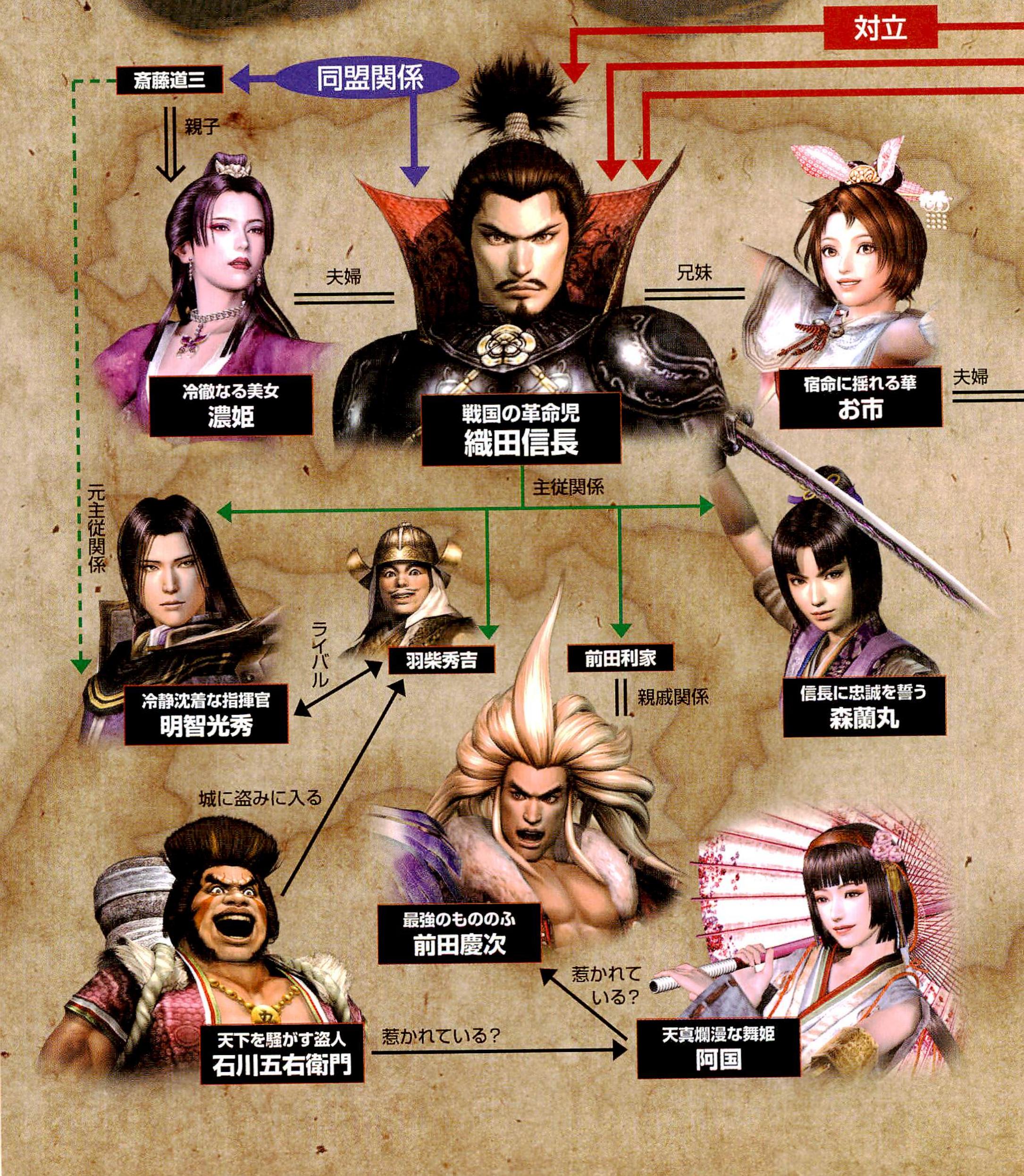
thanks! 25th
コーエー創立25周年

戦国無双

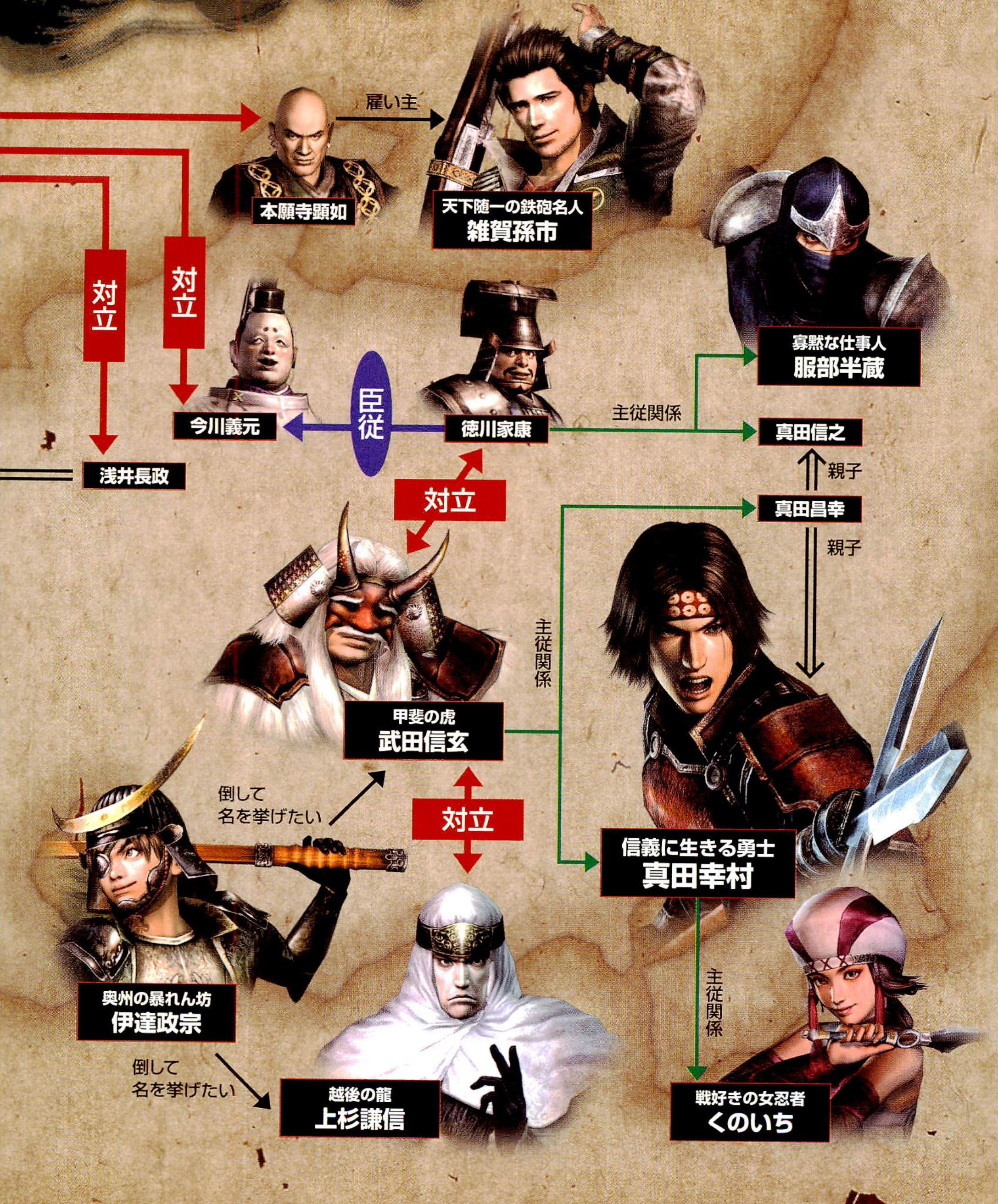
コンプリートガイド 上

戦国無双
SENGOKU MUSOU

戦国の世を駆け抜けよ！
〜人物相関図〜



『戦国無双』には文字どおり、戦国時代に活躍した武将が数多く登場する。ゲーム中での彼らの関係は史実に基づいており、歴史上敵対していた者はゲーム上でも対立しているのだ。各武将の関係や立場、目的などを知れば、よりストーリーを堪能できるはずだ。



戦国無双 コンプリートガイド 上

CONTENTS

CHAPTER 1 システム解説 005 SYSTEM

強者が集う戦場を知ろう 006
アクションを会得しよう 010
戦闘の流れを学ぼう 019
戦闘前の準備 020
戦場ですべきこと 022
戦闘の結果 028
武将を強化する 032
新武将育成指南 036

CHAPTER 2 武将紹介 041 SAMURAI FILE

武将紹介インデックス 042
武将紹介ページの見方 044

真田幸村 SANADA YUKIMURA 046

前田慶次 MAEDA KEIJI 052

織田信長 ODA NOBUNAGA 058

明智光秀 AKECHI MITSUHIDE 064

石川五右衛門 ISHIKAWA GOEMON 070

上杉謙信 UESUGI KENSHIN 076

お市 OICHI 082

阿国 OKUNI 088

くのいち KUNOICHI 094

雑賀孫市 SAIKA MAGOICHI 100

武田信玄 TAKEDA SHINGEN 106

伊達政宗 DATE MASAMUNE 112

濃姫 NOUHIME 118

服部半蔵 HATTORI HANZO 124

森蘭丸 MORI RANMARU 130

CHAPTER 3 戦場紹介 137 STAGE

戦場紹介ページの見方 138
安土城外 139
伊勢長島・伊賀 140
稲葉山城外 141
上田城外 142
姉川 143
大坂城外 144
桶狭間 145
川中島 146
本能寺 147
三方ヶ原・長篠 148
山崎 149
安土城内 150
稲葉山城内 152
上田城内 154
大坂城内 156
小田原城内 158

献策

其の一　トラップ回避の極意 040
其の二　新武将の章を極める 136

CHAPTER

1

システム解説

INTRODUCTION

強者が集う戦場を知ろう

『戦国無双』には、やり込み要素満載のモードがたくさん用意されている。はじめに各モードの特徴とセーブデータの互換性について解説しておくので、ゲームを始める前に確認しておいてほしい。

モードとセーブデータの関係

本作でプレイできるモードのうち「無双演武」「模擬演武」「無限城」は共通のセーブデータを使用するため、成長させた武将の能力や獲得したアイテムを反映させた状態で遊ぶことができる。また、「仕合」や「腕試し」では成長させた武将を使うことはできるが、武器はそのモード固有に用意されているものを使い、ほかのモードで獲得しているアイテムは身につけることができなくなっている。

共通で使用するセーブデータ

データ／モード	武将の能力	武器	アイテム
無双演武	●	●	●
模擬演武	●	●	●
無限城	●	●	●
新武将	−	−	−
仕合	●	−	−
腕試し	●	−	−

中断セーブを使おう

「無双演武」「模擬演武」「無限城」では、戦闘中にいったんゲームをセーブすることができる。これを「中断セーブ」といい、次にプレイするときに「再開」を選べば、セーブしたところからゲームを始められる。ただし、中断セーブを保存できるのは1個だけ。またプレイ途中のデータは、ほかのモードに反映されることがないのだ。

戦闘中STARTボタンを押すと出る、「情報画面」で保存することができる。

武将の生き様を体験する「無双演武」

武将の中からひとりを選び、それぞれに設定されているシナリオを順にクリアしていく。シナリオは基本的に5話で構成されているが、武将によっては戦闘中にとった行動により、シナリオの進行が分岐する場合がある。なお、初期状態で選択できる武将は5人のみだが、特定の条件を満たすことによって選べる武将が増え、新たなシナリオをプレイできるようになっている。

「無双演武」でプレイできるようになったシナリオは、「模擬演武」でもプレイできるようになる。

好きな戦いに参戦できる「模擬演武」

好みの武将を選んで、好きなシナリオをプレイできるモード。初期状態で選べるシナリオは少ないが、「無双演武」で新しく出現したシナリオをプレイすれば順次追加されていく。また、「模擬演武」のプレイ結果は「無双演武」にも反映されるので、どうしてもクリアできないシナリオがあるときは、このモードで簡単なシナリオを何度かプレイして、武将を成長させてから挑戦するといい。

選べるシナリオは全部で102話もある。好きな武将を使って、いろいろな合戦に参加してみよう。

苦手な武将のシナリオで達成できないミッションがあるときは、ほかの武将でプレイするのも手だ。

オリジナルの武将を作る「新武将」

プレイヤーがオリジナルの武将を作成し、育てていくモード。武将を育成できる1年のあいだに、さまざまな修行を行って攻撃力や防御力といった能力を上げていく。そして最後に登用試験をクリアすれば、晴れて「無双演武」などで新武将を使用できるようになるのだ。なお、登用試験に合格するまではいっさいセーブができず、また、登用試験に失敗するとゲームオーバーとなってしまう。

作成できる武将は15人まで。それ以上作成したい場合は、誰かひとりを削除しなければならない。

最初に選択できるキャラクターは8人だが、特定の条件を満たすと選べるキャラクターが増えていく。

新武将で「無双演武」をプレイ

「新武将」で登用試験に合格した武将は、ほかの武将と同じくすべてのモードで使用できるようになる。「無双演武」ではオリジナルのシナリオも用意されているため、新武将を作成し終わったら育成も兼ねて「無双演武」をプレイするのがオススメ。なお、登用試験でどの大名家に仕えても、「無双演武」でプレイできるシナリオは同じだ。

新武将もほかの武将と同様に、シナリオをプレイすると成長していく。

能力の限界に挑戦する「無限城」

マップがランダムで作成されていく城内戦をプレイして、クリアした階数や撃破数などの記録更新をめざす。プレイできるコースは「奈落」と「虚空」のふたつ。どちらも制限時間を超えるか、プレイヤー武将が撃破されてしまうとゲームオーバーとなる。また、3階ごとに「休憩」が設けられていて、そこで「中断」を選べばいったんセーブができ、次回のプレイ時にそこから再開できる。

「無限城」の難易度は達成した階数が多くなるほど上昇していくので、心してかかろう。

「無限城」のモード

奈落

制限時間60分のあいだに、最下層をめざす。地下一階からスタートして、地下に行けば行くほど敵が強くなっていく。そして、最下層に待ち構えている強敵を倒すとクリア。なお、1階層進むごとに、制限時間が30秒増加する。

虚空

制限時間20分のあいだに、体力の続くかぎり上層階をめざして進んで行く。次の階への入り口ごとに敵武将が待ち構えていて、彼らを撃破しなければ先へ進むことができない。また、階が進むほど効果の高いアイテムを獲得しやすくなる。

仲間と腕を競う「仕合」

勝利条件が異なる3つのステージからひとつを選択し、どちらが先にその勝利条件を達成できるか競い合う。基本的にはプレイヤー対プレイヤーの対戦モードだが、相手がいなければコンピュータと対戦することも可能だ。なお、ここでは「無双演武」や「模擬演武」で成長させた状態の武将を使えるが、武器やアイテムは使用できず、モード固有のものを使うことになる。

プレイヤー同士で対戦する場合は、武将選択画面で2プレイヤーを参加させればいい。

「仕合」のステージ

決戦～稲葉山城外

南北に分かれて陣取り、先に敵軍を全滅させた方が勝ちとなる。ステージ開始から一定時間経過後には前田慶次などの武将が中立軍として登場する。

捕物～上田城外

マップ中央にいる石川五右衛門を先に撃破した方が勝ち。五右衛門は入り組んだ地形の奥にいるので、迷わないようにマップを確認しながら進もう。

速攻～伊勢長島

1000人撃破を先に達成した方が勝利する。自分の撃破数を伸ばすだけでなく、先を越されないように相手のジャマをするといった工夫も必要になる。

新記録にチャレンジする「腕試し」

特別なルールが設定されているコースで、クリアまでのタイムや撃破数を競う。選べるコースは7種類あり、どのコースも「無双演武」など、ほかのモードで成長させた武将を使用できるが、集めた武器やアイテムは使用できない。

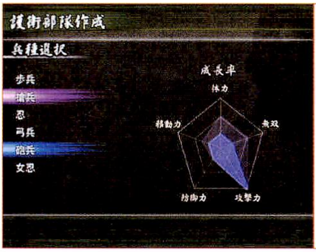
また、能力の高い武将で挑戦した方が当然好記録を狙いやすくなるが、プレイヤー武将の能力が高くなるほど難易度が上昇し、敵兵の能力も高くなる。そのため、強い武将を使用する場合は、より高度なテクニックが要求されるのだ。

「腕試し」のコース

コース	目標	アドバイス
剣豪	可能な限り多くの敵を撃破せよ!	5回以上のコンボを決めると「制限時間+3秒」。連続攻撃でコンボ数を稼ごう。
奥義	無双奥義のみで敵を撃破せよ!	部隊長が落とす「どぶろく」を拾いながら、無双奥義を途切れることなく発動させよう。
舞闘	連続攻撃をつなげ!	制限時間が追加される10回以上のコンボを複数狙った方が効果的。
剛弓	押し寄せる敵を遠距離攻撃で撃退せよ!	敵の出現位置を覚えて、あらかじめその位置に向けて弓を構えておくのがコツ。
心眼	矢の弾き返しのみで敵を撃破せよ!	技の出が早い通常攻撃1を使っていくのが矢を撃ち返すためのポイントだ。
突破	すみやかに目的地へ到達せよ!	トラップを避けるための移動力と跳躍力の高さが重要になる。
馬術	馬を駆り、最短時間で走路を駆け抜けろ!	馬防柵の避け方がポイント。かわすよりも騎乗特殊攻撃で跳び越える方がいい。

各種設定を変更する「各種設定」

「環境設定」「武将能力初期化」「護衛部隊作成」などができる「各種設定」の中でも、特に重要なのが「難易度設定」といえる。難易度は4段階から選ぶことでき、「地獄」に近づくほど敵は強くなっていくが、その分入手できる武器やアイテムの効果が高くなりやすい。したがって、効果の高いアイテムを手に入れたい場合は、十分に育てた武将で高い難易度に挑んでいくといい。



「護衛部隊作成」では、戦場に連れていく護衛部隊の名前や兵種の変更などを行うことができる。

手に入れた品々を見る「宝物庫」

武器とアイテムの一覧、プレイヤー武将の成長度合いや「ミッション一覧」などを見ることができる。武器やアイテムは効果の詳しい解説を見られるため、新しく獲得したものは一度確認しておくといいだろう。また、「ミッション一覧」では発生させたミッションの数や内容を確認できるので、まだ達成していないミッションがあれば、ここでチェックして次のプレイでクリアをめざそう。

「ムービー一覧」では、これまでに見たことのあるムービーなら何度でも鑑賞することができる。

ACTION

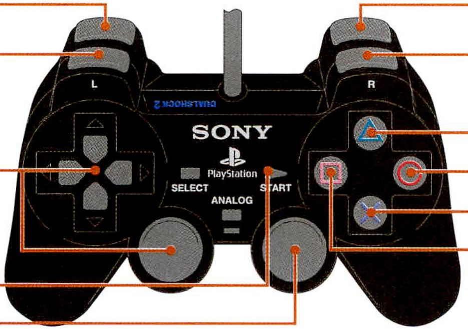
アクションを会得しよう

戦闘中はさまざまなアクションを駆使して敵と戦う。装備している武器やモーションは武将ごとに異なるが、操作方法は同じ。基本さえマスターしておけば、どんな武将でも使いこなせるはずだ。

コントローラの使い方

武将のアクションはおもに「移動」「攻撃」「防御」の3つに分類できるが、なかでも重要なのが攻撃だ。通常攻撃やチャージ攻撃、無双奥義や特殊技など、さまざまなバリエーションが存在するこの攻撃を、状況に合わせて使い分けられるようになることが、戦国無双への第一歩となる。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



L1 ボタン ガード▶P018

正面からの攻撃をガードする。またガードしたまま左スティックで移動すると、正面を向いたまま移動する、シフト移動ができる。

L2 ボタン マップ切り替え

戦況マップの拡大、縮小ができる。また、長く押すとマップを非表示にできる。

R1 ボタン 間接攻撃▶P016

弓や鉄砲などを構える。押しているあいだは左スティックで照準を動かすことができ、そのまま□ボタンを押せば間接通常攻撃、△ボタンを押せば間接チャージ攻撃を出せる。

R2 ボタン 緊急回避▶P012

向いている方向に前転する。前転しているあいだは、いかなる攻撃も受けない。

左スティック／方向キー 通常移動▶P012

倒した方向に移動する。

STARTボタン 情報画面表示

個人情報の閲覧や護衛方針の変更ができる「情報画面」を表示する。

R3ボタン カメラ切り替え

カメラ位置を切り替える(城内戦は使用不可)。

□ボタン 通常攻撃▶P013

通常攻撃を出す。武器の「連続攻撃回数」によって4～8回の連続攻撃が可能。

△ボタン 特殊技▶P014

武将固有の特殊技を出す。また通常攻撃を出したあとに押せば、チャージ攻撃を出せる。

×ボタン ジャンプ▶P012

ボタンを押す長さによってジャンプの高さが変わる。

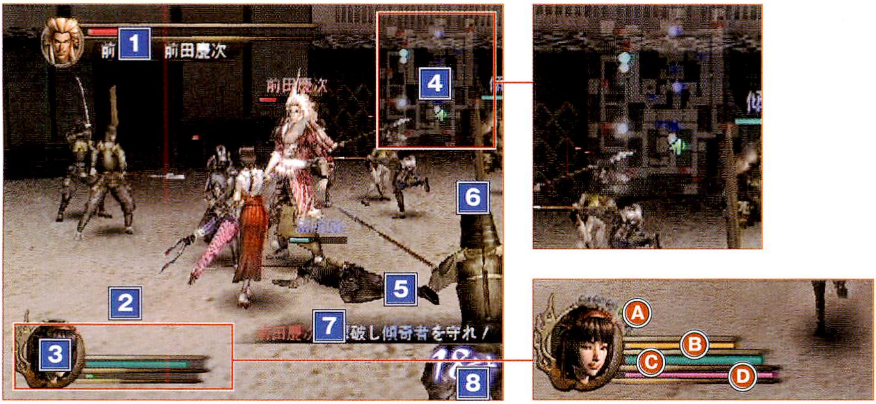
○ボタン 無双奥義▶P016

無双ゲージを溜める。また無双ゲージが満タンのときに押せば、無双奥義を出せる。

画面の見方

戦闘画面では、体力ゲージや無双ゲージといったプレイヤー武将に関する情報のほかに、戦況を知るためのメッセージも表示される。合戦では表示されるメッセージにしたがって行動することが自軍を勝利へと導くカギとなるため、どんな情報も見逃さないようにしたい。

戦闘画面



1 敵情報

プレイヤー武将が攻撃した敵の名前と体力。

2 勲功値

特定の敵を倒したり勲功アイテムを獲得すると、その勲功値が表示される。

3 プレイヤー情報

プレイヤー武将の状態を表している。アイテムなどを獲得したときに表示される各項目の意味は以下を参照のこと。

- **Ⓐ 能力マーカー**：能力アップ系アイテム（P021参照）を獲得すると点滅する。黄が属性攻撃、赤が無双奥義使い放題、青が移動力、緑が防御力、オレンジが攻撃力を示す。
- **Ⓑ 馬ゲージ**：騎乗時にダメージを受けて、このゲージが0になると落馬する。
- **Ⓒ 体力ゲージ**：プレイヤー武将の現在の体力。敵の攻撃などによりダメージを受けると減少する。そしてゲージが一定以下になると表示が赤くなり、0になった時点でゲームオーバーとなる。
- **Ⓓ 無双ゲージ**：◉ボタンを押し続けるか、敵に攻撃を当てたり、ダメージを受けたりするとゲージが溜まる。そして最大まで溜まるとゲージが光り、無双奥義が使えるようになる。

4 戦況マップ

戦っているステージの図。L2ボタンを押すと画面の拡大、縮小ができる。城内戦では通った場所しか表示されない。

▲……プレイヤー武将	●●……敵軍
●……護衛部隊	◉……ミッションの発生地点
●……自軍	×……ミッションの目的地

※武将は通常の色よりも明るく表示され、総大将は一定間隔でマークが点滅する。

5 残り時間

シナリオの制限時間。

6 コンボ数

5回以上連続して攻撃がヒットした場合に表示される。

7 ミッションメッセージ

現在発生しているミッションの内容。

8 撃破人数

これまでに倒した敵兵の数。

戦場を自由自在に「移動する」

移動には左スティック（方向キー）を使う通常移動以外にも、敵を正面にとらえたまま移動するシフト移動や、敵の攻撃を避けることができる緊急回避などさまざまな種類がある。それらをしっかりと使いこなせるようになれば、攻撃や防御といったアクションも行いやすくなるはずだ。

移動一覧

通常移動　左スティック／方向キー

スティックを倒した方向に向かってプレイヤー武将が移動する。移動速度は地形などで変わり、特定の地形では普段より遅くなることもある。

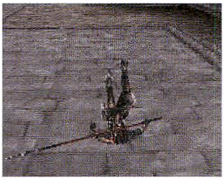
ジャンプ　✕ボタン

✕ボタンを押した長さによってジャンプの高さが変化する。また、馬や兵器の真横に静止した状態でボタンを押すと、それに乗ることができる。

シフト移動　L1ボタン＋左スティック／方向キー

正面を向いたまま移動する。移動する速度は遅くなってしまうが、カメラのアングルが正面に固定されるので、移動しても目標を見失いにくい。

緊急回避　R2ボタン



通常移動しているときや静止しているときに出すと、向いている方向に前転する。前転中は無敵状態となり、いかなる攻撃も回避できる。

騎乗移動　騎乗して左スティック／方向キー

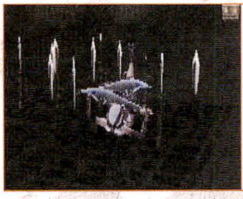
馬に乗った状態での移動。通常移動よりも速く移動できる。移動速度は乗っている馬によって異なり、移動中は体当たりで敵を弾き飛ばせる。

騎乗シフト移動　騎乗状態でL1ボタン＋左スティック／方向キー

騎乗した状態で正面を向いたまま移動する。移動速度は遅くなるが、小回りがききやすくなり、敵を攻撃しやすくなるなどの利点がある。

緊急回避は間接攻撃やトラップを避けるのに最適

緊急回避は前転しているあいだ無敵状態になるため、敵の攻撃を避けたり城内のトラップ（P027参照）を避けたりするときに重宝するアクションだ。床から槍が飛び出すようなトラップなら、発動した瞬間に出せばどの武将でもそれを回避できるだろう。また連続で出すこともできるので、敵兵に囲まれたときは、繰り返し出して逃げるという手もある。



緊急回避で進む距離は武将の「回避力（P032参照）」によって異なる。

攻撃の基本は「通常攻撃」にあり

通常攻撃は技の出が早く、攻撃後のスキも小さいので、大勢の敵一般兵と戦うときに使いやすい。威力は低いものの、□ボタンを連打することで、モーションが違う攻撃を2～8回連続して出すことができ、攻撃によっては敵を弾き飛ばしたり、ダウンさせる効果を持つものもある。また、△ボタンと組み合わせることで、威力の高いチャージ攻撃へつなげることもできるのだ。

攻撃の効果一覧

効果	解説
弾き飛ばし	敵を大きく弾き飛ばす。
打ち上げ	敵をプレイヤー武将の真上に打ち上げる。
気絶	敵を一定時間行動不能にする。
ダウン	敵をその場にダウンさせる。
ガード崩し	該当する攻撃を敵がガードした場合、敵の体勢を崩す。

通常攻撃のつながり

攻撃	入力	第1武器	第2武器	第3武器
通常攻撃1	□	↓	↓	↓
通常攻撃2	□×2	↓	↓	↓
通常攻撃3	□×3	↓	↓	↓
通常攻撃4	□×4	↓	↓	↓
通常攻撃5	□×5		↓	↓
通常攻撃4	□×6		↓	↓
通常攻撃5	□×7			↓
通常攻撃6	□×8			↓

第1武器	連続攻撃を4回まで出せる。通常攻撃4は全方位をカバーでき、敵を弾き飛ばす攻撃が多い。
第2武器	連続攻撃を6回まで出せる。通常攻撃4→5と連続で出したあとに通常攻撃6を出す。
第3武器	連続攻撃を8回まで出せる。通常攻撃4と5を繰り返してから、最後に通常攻撃6を出す。

特殊な状況での通常攻撃

通常攻撃は移動やジャンプと組み合わせることで、ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃という特殊な攻撃になる。どちらも技の出が早く、武将によっては敵を弾き飛ばしたり、気絶させたりといった効果がある使い勝手のいい攻撃だ。ダッシュ攻撃は敵の集団に斬り込んでいくとき、ジャンプ攻撃は乱戦から抜け出すときに重宝するので、しっかり使いこなせるようになっておこう。

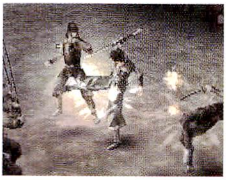
ダッシュ攻撃は技を出したあとのスキが大きいので、ガードを使う相手への使用は控えた方がいい。

その他の通常攻撃

ジャンプ攻撃 ジャンプ中に□ボタン

空中にいるあいだに通常攻撃を行うと出せる。当たった敵を弾き飛ばせるので、着地点の安全を確保できるが、与えるダメージは大きくはない。

ダッシュ攻撃 2秒以上走ってから□ボタン



通常移動で2秒以上走ったあとに通常攻撃を行うと出せる。前方向の攻撃範囲が広く、敵を弾き飛ばしたり、気絶させるといった効果がある。

武将特有の「特殊技」を使いこなせ

特殊技とは、静止している状態で△ボタンを押すと発動する強力な攻撃。武将によって出る攻撃は異なるが、基本的には「連続技」と「溜め技」の2系統に分けられる。また武器によってボタンを押せる回数は違うものの、どれも発動中に追加入力することで、威力を増大させたり、発動時間を延長させることが可能だ。各武将とも無双奥義(P016参照)に次ぐ強烈な技を持っているので、下表でそれぞれの特徴を確認しておいてほしい。

特殊技系統一覧

連続技

△ボタンを追加入力することで、攻撃回数を増やすことができる。連続攻撃の回数は、武器の連続攻撃回数によって異なる。

溜め技

△ボタンを追加入力すれば攻撃力を上昇させたり発動時間を長くできる。溜められる回数は、武器の連続攻撃回数で決まる。

特殊技一覧

武将名	技名	技の系統	参照ページ	解説
真田幸村	ダッシュ斬り	溜め＆連続	P049	進行方向にダッシュして、斬りを連続して出せる。ダッシュする前に△ボタンを押すと最大3回まで力を溜めて、ダッシュ中の攻撃回数を増やすことができる。
前田慶次	ガード崩し＆ラッシュ攻撃	連続攻撃	P055	△ボタンを連打すると斬り上げ攻撃のあとに回転攻撃を出し、正面の敵を突き刺して上空に打ち上げる。威力が高いが、攻撃後のスキが大きい。
織田信長	妖気の弾発射	溜め	P061	空中に浮かび上がり地面に向かって妖気の弾を発射する。△ボタンを1回押すとガード崩し攻撃、2回押すと気絶攻撃、3回押すと弾き飛ばしかガード崩し攻撃となる。
明智光秀	ダッシュ斬り	溜め＆連続	P067	正面に数歩走ったあとに、敵を弾き飛ばせる斬り払い攻撃を出す。ダッシュする前にボタンを連打しておくと、ダッシュ中に出せる斬り払い攻撃の回数を増やせる。
石川五右衛門	大砲発射	連続	P073	上空に向けて大砲を発射する。大砲の弾丸は着弾すると爆発して周囲の敵を巻き込む。発射時に△ボタンを連打すると最大3回まで弾丸を発射できる。
上杉謙信	式神	溜め	P079	前方に式神を発射する。発射前に△ボタンを連打すると威力は上昇するが、その分発射までの間隔が長くなる。なお、式神の種類は装備している武器で変化する。
お市	突進攻撃	連続	P085	剣玉を回しながら敵に突撃していき、攻撃が当たった敵は上空に打ち上げられる。△ボタンを連打することで、剣玉を振り回す回数を増やすことが可能。
阿国	傘を投げる	連続	P091	傘を前方に投げる。そのあいだは移動できないが、左スティックで投げた傘をコントロールすることができる。また、△ボタンを連打すると、発動時間が長くなる。
くのいち	ダッシュ斬り	溜め＆連続	P097	正面に数歩走ったあとに、敵を弾き飛ばす斬り払い攻撃を出す。△ボタンを押す回数が多いと走る距離が長くなり、ダッシュ中に出せる攻撃を増やすことができる。
雑賀孫市	鉄砲乱射	連続	P103	前、後、左、右、前の順で鉄砲を発射する。△ボタンを押せば最大3回まで攻撃回数が増え、3回目には銃弾を3発同時に発射する。
武田信玄	風林火山	溜め	P109	△ボタンを連打することで威力が上昇する衝撃波を出す。攻撃の効果は風、林、火、山の4種類あり、何が出るかは武器によって違う。
伊達政宗	独眼龍ビーム	連続	P115	眼帯から龍の姿をしたビームを発射する。発射している最中に△ボタンを追加入力することで、最大3回までビームの発射回数を増やすことができる。
濃姫	砲丸設置	連続	P121	△ボタンを1回だけ押した場合は、足下に砲丸を設置する。また△ボタンを追加入力すると、最大2回まで砲丸を前方に向けて投げつける。
服部半蔵	忍術	溜め	P127	印を結んでから忍術を出す。発射前に△ボタンを何回押したかによって忍術の種類が変化し、1回だとガード崩し、2回だと打ち上げ、3回だと気絶になる。
森蘭丸	衝撃波	溜め	P133	敵をダウンさせる効果がある衝撃波を放つ。溜め時間によって威力が変わり、時間が長いほど強力な攻撃となる。なお、発射される衝撃波は溜めた場合も1発のみ。
新武将	ガード崩し	連続	—	ガード崩し攻撃を行う。△ボタンを連打することで3回まで攻撃回数が増える(使用武器が剣タイプの場合は、ガード崩し攻撃後に衝撃波を発射する)。

チャージ攻撃で大ダメージを狙え

通常攻撃を出したあとに△ボタンを押すと、通常攻撃よりも強力なチャージ攻撃を出せる。通常攻撃を何回行ったかによって、出る攻撃の種類が異なり(チャージ2〜4)、武器の連続攻撃回数によって連続攻撃できる回数も変わる(チャージ○−1〜3)。どの攻撃も攻撃範囲や効果、技の出の早さやなどが違うので、それぞれの特徴を把握して場面ごとに使い分けられるようになってほしい。

チャージ攻撃のつながり

通常攻撃1 □	通常攻撃2 □□	通常攻撃3 □□□	通常攻撃4~8	通常攻撃4〜8からはチャージ攻撃を出すことはできない。
チャージ攻撃2−1 □△	チャージ攻撃3−1 □□△	チャージ攻撃4−1 □□□△	第1武器	相手を空中に浮かせたり、気絶させるなど連続性のない攻撃を出せる。
チャージ攻撃2−2 □△△	チャージ攻撃3−2 □□△△	チャージ攻撃4−2 □□□△△	第2武器	第1武器の攻撃から連続攻撃が発生し、攻撃が2回追加される。
チャージ攻撃2−3 □△△△	チャージ攻撃3−3 □□△△△	チャージ攻撃4−3 □□□△△△	第3〜5武器	第2武器で追加された攻撃から、さらに攻撃を繰り出す。技の威力は高い。

ジャンプチャージで追い打ちを決める

ジャンプ中に△ボタンを押すと出るジャンプチャージ攻撃は、着地と同時に周囲に衝撃波を発生させて近くにいる敵をダウンさせる。また、もともとダウンしている敵にも攻撃がヒットするため追い打ち攻撃としても有効で、敵をダウンさせてから即座にジャンプチャージ攻撃を出せば、確実にダメージを与えられる。ただし、技を出したあとのスキが大きく、落下中に攻撃されることもある。

ダウンした敵の追い打ちに使うときは、✕ボタンと△ボタンを間髪入れずに押すと成功しやすい。

攻撃をつなげて「コンボ」を狙え

通常攻撃やチャージ攻撃は単発で出すのではなく、攻撃と攻撃をつなげることでより強力になっていく。たとえば、チャージ攻撃で浮かせた敵を通常攻撃で拾い、また別のチャージ攻撃につなげるといった具合だ。こうすれば敵の反撃を受けずに、一方的にダメージを与えることができる。非常に有効な攻撃手段なので、戦闘中は積極的に狙っていこう。

敵兵にコンボを16回以上決めて倒すと、回復アイテムを出す場合がある。

一発逆転が狙える「無双奥義」

無双ゲージは右表にある4つの手段で溜められる。これらによって無双ゲージが満タンになったときに◎ボタンを押すと、武将の必殺技である無双奥義を発動できるのだ。この無双奥義は状況によって発動する種類が異なり、下の2種類以外にも2プレイヤーが同時に行う「無双最終奥義」や、騎乗状態で行う「騎乗無双奥義」というものがある。

どの無双奥義も発動すると徐々にゲージが減っていき、0になるまでのあいだプレイヤー武将と敵武将以外の動きがスローモーションになるので、このスキに右表にあるような攻撃を仕掛けられる。また発動中はプレイヤー武将が無敵状態になるので、敵の攻撃をかわすときにも利用できるが、敵武将も無双奥義を仕掛けてきた場合は鍔迫り合い(P018参照)になることもある。

無双ゲージを溜める方法

- 武器攻撃を当てたとき(溜まる量は与えたダメージに比例)。
- ダメージを受けたとき。
- 無双ゲージが溜まっていない状態で静止して◎ボタンを押しつづける。
- 「どぶろく」「般若湯」「勾玉」「ミニどぶろく」を取る(P024参照)。
- 体力ゲージが一定以下になると自動的に溜まっていく。

無双奥義発動時の攻撃方法

◎ボタンを押しつづける	武将ごとに異なる攻撃を出す。敵兵に包囲されている状況や敵武将から連続攻撃を受けてしまったときなどに出すと効果的だ。
□ボタン/△ボタン	通常攻撃やチャージ攻撃を出す。周囲の動きが遅く、普段よりコンボがつながりやすい。◎ボタンでの攻撃よりも攻撃力は高い。

無双奥義の種類

無双奥義 ◎ボタン

無双ゲージが満タンなら、ジャンプしていたり、敵の攻撃で弾き飛ばされていないかぎりいつでも発動できる。発動中は移動できない武将もいる。

無双秘奥義 体力ゲージが赤いときに◎ボタン

体力ゲージが赤色のときに無双奥義を出すと発動する。無双奥義よりも強力で、攻撃相手を炎に包み、燃えているあいだダメージを与えつづける。

「間接攻撃」で遠くの敵を狙撃せよ

R1ボタンで構えてから□ボタンか△ボタンを押すと、飛び道具で遠距離にいる敵を攻撃する間接攻撃を出せる。攻撃が当たると敵を弾き飛ばせるので、騎乗中の敵を落馬させたり、向かってくる敵に先制攻撃を仕掛けたりするのに有効だ。ただし構えているあいだは移動や防御ができない。

間接攻撃の種類

間接通常攻撃 R1ボタン+□ボタン

発射するまでの時間が短いので、連続して発射することができる。攻撃が当たれば敵を弾き飛ばせるが、与えるダメージは少ない。

間接チャージ攻撃 R1ボタン+△ボタン

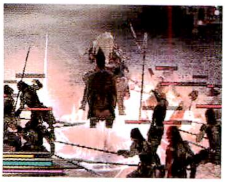
放つまでの時間は長いが、威力は高い。なお、「神弾」(P035参照)を覚えていれば、攻撃に「属性(P020参照)」をつけられる。

「騎乗攻撃」を使いこなす

騎乗攻撃には馬で体当たりするパターンと武将が武器で攻撃するパターンがあり、前者は馬の馬力、後者は武将の騎乗攻撃力によって威力が変化する。また武器での攻撃には、□ボタンを押す騎乗通常攻撃と△ボタンを押す騎乗チャージ攻撃、○ボタンを押す騎乗無双奥義の3種類がある。

騎乗攻撃の種類

騎乗特殊攻撃　騎乗して△ボタン



馬が前足を地面に叩きつけ、その衝撃で攻撃する。攻撃範囲が広いので周囲の敵をみな巻き込める。また走行中に出すと、ジャンプしてから攻撃する。

騎乗通常攻撃　騎乗して□ボタン

馬上から自分の右側に向けて武器を振りかざす。威力は高くないが、攻撃後のスキが小さく、最高8回まで連続して攻撃を繰り出すことができる。

騎乗チャージ攻撃　騎乗通常攻撃に続けて△ボタン

騎乗通常攻撃を1～3回出したあとに△ボタンを押すと、チャージ騎乗攻撃を出せる。騎乗通常攻撃を出した回数で攻撃モーションが変わる。

騎乗無双奥義　騎乗して無双ゲージ満タンのときに○ボタン

騎乗で無双奥義を発動して、武器を左右に振り回す。通常の無双奥義と同様に、発動後は□ボタンや△ボタンを使って攻撃することも可能だ。

「カウンターヒット」で大ダメージを狙え

通常攻撃を初めとするすべての攻撃は、特別な状況下で攻撃を当てると、敵に普段より多くのダメージを与えられる。その状況とは下の3つ。この中でも背後からの攻撃は狙いやすく、一度当てれば連続しやすいので特にオススメだ。敵武将など強力な敵と戦うときはぜひ狙ってほしい。

カウンターヒットの発生条件

敵の攻撃中に攻撃する

攻撃動作に入っている敵に攻撃を当てる。ただしタイミングが難しく、失敗するとその攻撃を受けてしまうので、自ら狙おうとはしない方が無難。

背後から攻撃する

敵の背中に攻撃を当てる。気絶している敵がいたら積極的に狙おう。またダウンしているスキに背後をとり、起きあがる瞬間を狙うのも手だ。

硬直中に攻撃する

攻撃を出し終えた敵が硬直しているあいだに攻撃を当てる。あえて敵に攻撃させておいて、それをガードでしのぎきってから狙うと当てやすい。

「防御」でダメージを最小限に抑える

攻撃いっぺんとうで勝てるほど、戦いは甘くない。敵の攻撃を防ぐことも戦いには欠かせない要素だ。ガードや弾き返し、受け身などの防御アクションを使いこなせれば、受けるダメージを抑えることができ、防いだあとに反撃することでカウンター攻撃も狙えるようにもなる。

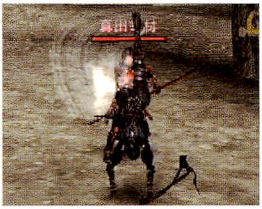
防御の種類

ガード　L1ボタン

静止したままL1ボタンを押すと正面からの攻撃を防げる。ただしガード崩しの効果がある攻撃を受けると、ガードが崩される場合もある。

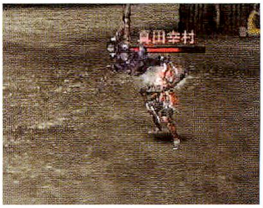
弾き返し　L1を押しながら△ボタン

敵の攻撃をガードで受け止める瞬間に△ボタンを押すと、その攻撃を弾くことができる。ただし、敵の体勢を崩すことはできない。



受け身　弾き飛ばされたときにL1ボタン

敵の攻撃で弾き飛ばされたときに、空中でL1ボタンを押すと体勢を立て直して着地する。これでダウンしないですみ、反撃に移りやすくなる。



戦闘でとるその他の行動

戦闘中には攻撃や防御、移動以外にも、行動不能や鍔迫り合いといった、特別なアクションを要求される場面がある。これらの発生頻度はそれほど高くないが、戦闘中に1度や2度は起こりうる。対処できないと余計なダメージを負ってしまうことになるので、その対処方法を身につけておこう。

その他の行動一覧

鍔迫り合い　□ボタン連打

敵武将と同じタイミングで通常攻撃や無双奥義を出すと鍔迫り合い状態になり、画面にゲージが表示される。ゲージはプレイヤー武将と敵武将の優劣を示しており、ボタンの連打で自分のゲージを高められる。そしてゲージが消えたときに優勢だった方が勝ちとなり、負けた方は体勢を崩し、無双ゲージが0になる。また、完全に押し切って勝った場合は、連続で攻撃を当てられる「殺陣」が発生する。

行動不能からの回避　L1、R1、○、△、□、×ボタン連打

気絶効果がある攻撃を受けると、頭に星が回って行動不能におちいってしまう。このときボタンを連打すれば回復を早めることができるのだ。

打ち返し　飛んでいる矢にタイミングよく攻撃を当てる

敵の弓兵が放ってきた矢に、タイミングを合わせて攻撃を当てると、その矢をはね返すことができる。なお、鉄砲や大砲の弾は打ち返せない。

THE FLOW OF THE BATTLE

戦闘の流れを学ぼう

アクションを覚えたらいざ出陣、といきたいところだが、プレイヤーは戦場でのアクションだけこなせばいいというわけではない。出陣前や戦闘終了後にも、大切な要素がいくつもあるのだ。

戦闘開始から終了までにすべきこと

「無双演武」や「模擬演武」は、武将を選択してからシナリオが終了するまで、下のフローチャートのような流れで進む。この中でも重要なのが、「出撃準備」「戦闘」「戦闘結果」の3つ。アクションを駆使して敵軍と戦う「戦闘」が大切なのは当然だが、効率よく勝利を収めるためには、「出撃準備」で武将に適切なアイテムを装備をさせたり、護衛部隊(P021参照)に正しい指示を出したりすることが不可欠。また、武将を成長させるためには「戦闘結果」の確認もおこたれないのだ。

「最大15人＋登録した新武将」の中から、プレイヤー武将を選択するのがシナリオ開始の第一歩だ。

「出撃準備」では、戦況の確認や武将の身支度が行える。戦況に合った作戦を立てておこう。

シナリオの流れ

1. 武将の選択
2. シナリオの選択
3. 出撃準備
4. 戦闘
5. 戦闘結果の確認
6. 次のステージへ(「模擬演武」は終了)

「無双演武」では武将を選ぶと自動的にシナリオがスタートする。また、「模擬演武」では、それまでにクリアしたことがあるシナリオから好きなものを選択してプレイすることが可能だ。

「戦闘」の前には、それに向けた準備をしておかなくてはならない。シナリオの勝敗条件を確認しておくことはもちろん、どの武器、どのアイテムを装備して戦うのかも決めておこう。

勝利条件を満たすと、撃破した敵の数やクリアまでにかかったタイムなどから「総合評価」がつけられる。そして、その評価が高いほど武将の成長度合いが高くなる。

READY FOR THE BATTLE

戦闘前の準備

出陣前には勝利条件の確認やプレイヤー武将の身支度など、自軍の勝利をより確実にするためにすべきことがたくさんある。ここではそういった戦いに向けた準備ついて学んでおこう。

戦闘が始まるまでの流れを知ろう

出陣前に表示される「情報画面」では、勝敗条件やステージマップ、武将の情報などが確認できる。また、ここで◎ボタンを押せば、プレイヤー武将の武器や装備アイテム(P025参照)を変更する「身支度」も行えるのだ。武器やアイテムは、出陣したあとには変更ができないので、間違いがないように設定しておくこと。なお連れていく護衛部隊の方針は、戦闘中でも変更可能だ。

出陣までの流れ

- 勝敗条件の確認
- 武器の装備
- アイテムの装備
- 護衛部隊の設定

攻撃の要となる武器の装備

武将が装備できる武器は第1～5までの5段階あり、この数値が高いものほど攻撃力が高くなっている。そのため戦闘に装備していく武器は、所持しているものの中で一番段階が高いものを選べば間違いはない。また同じ武器を複数持っている場合は、属性の有無を基準にしよう。

「属性」には右表の5種類があり、この属性がついた武器でチャージ攻撃を行うとその効果が現れる。ただし、属性の技能(P034参照)を習得しており、無双ゲージが満タンでなければ発動しない。

武器は3つまで所持できる。現在装備している武器は、画面に「装備中」という表示が出る。

属性一覧

紅蓮		攻撃した敵を炎に包み、一定のダメージを与える。ダメージ量は属性の習得レベル(P034参照)で変わる。
閃光		攻撃が当たった敵の周りに雷が発生し、一定のダメージを与える。攻撃が当たった敵以外には効果がない。
凍牙		攻撃が当たった敵をランダムで凍りづけにする。そして、凍りづけにされた敵は一定時間行動不能になる。
夜叉		攻撃した敵から体力を奪い取り、プレイヤー武将の体力を回復する。体力が0の敵からは奪い取れない。
修羅		攻撃した敵が一般兵なら、一定の確率で即死させる。また、敵武将には大ダメージを与えることができる。

武将を助けるアイテムの装備

戦闘前に装備するアイテムを「技能アイテム」といい、各武将とも5つまで装備しておける。この技能アイテムには、「能力アップ系」「補助系」「属性系」という3つの系統があり、その効果はさまざまだ。基本的には能力アップ系を中心に、防御力の低い武将なら、防御力がアップする「卑弥呼符」をつけるといったように、武将の弱点を補うようなアイテムを選んでいくといいだろう。

攻撃力や防御力をアップさせるアイテムは、どの武将にとっても大切なので必ず装備させよう。

技能アイテムの系統

能力アップ系

装備すると体力ゲージや攻撃力など、武将の能力値を上昇させる。

補助系

騎乗した状態で戦闘開始できる「馬鞍」のように、能力以外の部分に影響がある。

属性系

武器についている属性の攻撃力を高めたり、新たな属性を身につけられる。

護衛部隊に指示を出す

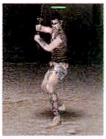
護衛部隊はプレイヤー武将に付き従って戦う直属の兵士。プレイヤーは出陣前に出撃させる護衛部隊の人数と、方針(戦場での戦い方)を設定する。そして出撃させるとプレイヤー武将のように成長していき、戦場でより活躍してくれるようになるのだ。なお、十分に成長していない護衛部隊を出撃させるときは、方針を「堅実」や「鉄壁」などにしておくと、戦場で生き残る確率がアップする。

護衛部隊の方針一覧

通常	攻撃と防御をバランスよく行う。
突撃	攻撃中心で防御はあまりしない。
堅実	防御を重視して攻撃はあまり行わない。
鉄壁	防御のみに終始し、攻撃はいっさい行わない。

兵種一覧

歩兵

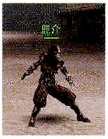


防御力が高い兵種。ほかの能力はバランスがとれいるが、移動力は低い。

槍兵

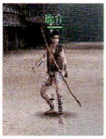
もっとも攻撃力が高く、攻撃範囲も広い。ただし防御力は低めだ。

忍



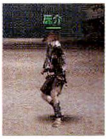
体力と防御力は低いが、移動力、無双、攻撃力といった能力が高い。

弓兵



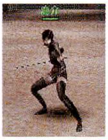
能力は全体的に低いが、弓矢による間接攻撃を行うことができる。

砲兵



鉄砲で攻撃する兵士。攻撃力は非常に高いが、そのほかの能力は低い。

女忍



忍と似ているが、忍よりも攻撃力が低く、防御力が高めに設定されている。

IN THE BATTLE FIELD

戦場ですべきこと

戦場では、自軍を勝利に導くことが最大の目標となる。それを達成するには、自軍の士気を上げたり、アイテムを獲得したりして、自軍に有利な状況を作り出していかなくてはならないのだ。

ミッションをクリアしながら勝利せよ

勝利条件の達成には、「敗北条件が達成されていない」という大前提が存在する。いくら有利な状況を作ったところで、敗北条件が先に達成された場合は、自軍の負けになってしまう。したがって戦場では、敗北条件を達成させないように行動することが第一となる。

また、戦闘中に「ミッション」が発生した場合は、積極的にそのクリアをめざしてほしい。ミッションは敵武将の撃破や味方の援護などを行う指令のようなもので、成功させれば士気の上昇や勲功の獲得につながる。つまりミッションをクリアすることが、勝利条件達成の近道になるうえに、武将を成長させることにもつながるのだ。

ミッションクリアの影響

ミッションクリア

- **士気の上昇** → **勝利条件の達成**
  士気が上昇すると、自軍の能力が高まる。それにより、勝利条件を達成しやすくなるのだ。
- **勲功の獲得** → **武将の成長**
  獲得した武勲が一定値に達すると、武将の階級が上昇する。それにともない、能力が成長していく。

戦闘中に発生するおもなミッション

敵武将の撃破

対象となる敵武将を撃破すればクリアとなる。戦闘中もっとも多く発生するミッションだ。また、対象となる武将が複数いる場合もある。

味方の援護

味方武将を特定の場所に移動させたり、味方武将を襲っている敵武将を倒せばクリアとなる。護衛対象が敵に撃破されないように注意しよう。

目的地への到達

プレイヤー武将が特定の場所まで到達すればいい。移動速度が速い馬などを調達できれば、比較的簡単にクリアできるミッションといえる。

拠点の防衛

自軍の拠点や詰所を守るミッション。その場所を守る味方武将や詰所頭が撃破される前に、そこを襲っている敵武将を撃破すればクリアとなる。

士気を上昇させて勝利を呼び込め

「情報画面」に表示される赤と青の色に分かれたゲージは、それぞれ自軍（青）と敵軍（赤）の士気を示している。自軍のゲージが多いときは軍全体の能力が高い、少ないときは軍全体の能力が低いということなのだ。ゲージが低下していると戦況が不利になりやすいので、戦闘中は右にあるような行動をとって、低下しないように努めよう。

士気上昇の要因

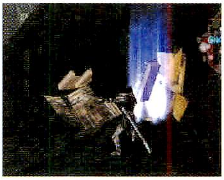
- 一定数敵を撃破する（50人ごと）
- ミッションをクリアする。
- 敵拠点を封鎖する（封鎖した拠点は自軍の拠点となる）。
- 敵武将を撃破する。
- 1000人撃破を達成する。

アイテムで戦いを有利に進める

戦闘前に装備するアイテム以外にも、体力ゲージを回復してくれる「団子」や「握り飯」など、戦闘中に入手でき、入手したその場で効果を発揮する「通常アイテム」がある。これらは、どれも戦闘を有利に進められるようになるものばかりなので、しっかりとその入手方法を把握しておくこと。

アイテムの取得方法

米俵などを壊す



葛籠や米俵、桶などは武器攻撃で壊すことができ、なかにはアイテムが入っている。その多くが「握り飯」などの回復アイテムだ（P024参照）。

敵武将を撃破する

敵武将を撃破するとアイテムが出現する。おもに勲功アイテム（P024参照）だが、階級の低い敵武将は武器や技能アイテムを落とすことがある。

敵兵士を倒す

敵部隊長を撃破すると、一定時間能力アップアイテム（P024参照）を落とす。また、敵一般兵も回復アイテムなどを落とすことがある。

特定の条件を達成する

特定の条件を満たすと、ステージ上に豪華な箱か荷駄隊が出現する。そして箱を壊したり、荷駄頭を撃破すると、レア技能アイテムを入手できる。

難易度とコンボによる付加効果の上昇

技能アイテムの効果や武器についている付加効果の大きさは、それを入手したときにランダムで決定される。ただし、それが難しいシナリオだったり、「各種設定」で変更できる難易度を高くしてプレイしていると、より効果の高いものが出やすくなるのだ。また、敵武将や一般兵を撃破して入手した場合は、コンボをたくさん決めて撃破したときの方が、より効果の高いものが出やすい。

アイテムの種類

アイテムは入手したその場で効果を発揮する「通常アイテム」と、出陣前に装備しておく「技能アイテム」に分類できる。さらにこの中でも効果の違いにより、いくつかの種類に分けることが可能だ。以下では、その種類ごとにアイテムを紹介しているので、それぞれの効果を確認しておいてほしい。なお、回復アイテムと一時能力アップアイテムは、出現してから一定時間経つと消えてしまう。

コンボを16回以上つなげて敵を倒すと、ミニサイズの「握り飯」や「どぶろく」が出ることがある。

技能アイテムは通常アイテムとは違って、効果を示す数値がつけられており、高いほど能力が上がる。

通常 回復アイテム

入手後すぐに効果を発揮し、体力または無双ゲージが回復するアイテム。敵兵を倒したり、米俵や桶を壊すと出現し、出現から一定時間経つと消滅する。

団子
ダンゴ
体力を50回復する。

握り飯
ニギリメシ
体力を100回復する。

握り飯三個
ニギリメシサンコ
体力を200回復する。

飯びつ
メシビツ
体力を全回復する。

どぶろく
ドブロク
無双ゲージを全回復する。

般若湯
ハンニャトウ
体力、無双ゲージを全回復する。

通常 一時能力アップアイテム

入手後すぐに効果を発揮する、一定時間プレイヤー武将の能力が上昇するアイテム。敵兵を倒すか、米俵などを壊すと出現し、出現から一定時間経つと消滅する。

黒漆太刀
コクシツダチ
30秒間攻撃力が2倍の状態になる。

当世具足
トウセイグソク
30秒間防御力が2倍の状態になる。

銅鏡
ドウキョウ
5秒間無双ゲージが満タンの状態になる。

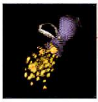
霊鏡
レイキョウ
10秒間無双ゲージが満タンの状態になる。

戦草鞋
イクサワラジ
30秒間移動力が上昇する。

勾玉
マガタマ
無双ゲージが全回復し、30秒間属性レベルが最大になる。

通常 勲功アップアイテム

入手するとシナリオクリア後に、勲功が加算されるアイテム。敵武将や敵軍の詰所頭を倒すと出現する。



砂金
サキン
勲功が50ポイント加算される。

小判
コバン
勲功が100ポイント加算される。

金塊
キンカイ
勲功が200ポイント加算される。

通常 宝箱

入手するとシナリオクリア後に、武器もしくは技能アイテムを獲得できる。敵武将を倒したり、葛籠を壊すと出現することがある。

玉手箱
タマテバコ
シナリオ終了後に技能アイテムを獲得できる。

桐箱
キリバコ
シナリオ終了後に武器を獲得できる。

技能 能力アップアイテム

戦闘開始前に装備しておくと、プレイヤー武将の能力が上昇するアイテム。玉手箱を入手することで獲得できる。

天照珠
アマテラスノタマ

体力の上限が1～50上昇する。

月読石
ツクヨミノイシ

無双ゲージの上限が1～50上昇する。

武尊環
タケルノワ

攻撃力が1～50上昇する。

卑弥呼符
ヒミコノフ

防御力が1～50上昇する。

霊狐尾
レイコビ

無双ゲージ増加量が1～50上昇する。

天狗下駄
テングゲタ

移動力が1～50上昇する。

白兎脚半
ハクトキャハン

跳躍力が1～50上昇する。

河童御守
カッパオマモリ

運が1～50上昇する。

風神弓掛
フウジンユガケ

間接攻撃力が1～50上昇する。

獅子母衣
シシホロ

間接防御力が1～50上昇する。

鬼長柄
オニナガエ

騎乗攻撃力が1～50上昇する。

大蛇篭手
オロチゴテ

騎乗防御力が1～50上昇する。

技能 補助アイテム

玉手箱を入手することで獲得でき、装備すると能力以外の補助効果が得られる。また中には特定の条件を満たさないと入手できない「レア技能アイテム」もある。

馬鞍 野外専用
ウマクラ

野外ステージの場合、馬に乗った状態でシナリオを開始できる。

汗血馬鞍 野外専用
カンケツバクラ

野外ステージの場合、汗血馬に乗った状態でシナリオを開始できる。

松風鞍 野外専用
マツカゼクラ

野外ステージの場合、松風に乗った状態でシナリオを開始できる。

馬鉄甲 野外専用
ウマテッコウ

馬ゲージへのダメージを半分にする。

武者物語
ムシャモノガタリ

護衛部隊が通常よりも強くなる。

陣太鼓
ジンダイコ

味方の士気が上昇しやすくなる。

黄熟香
オウジュクコウ

一時能力アップアイテムの効果時間が1.5倍になる。

兵糧丸
ヒョウロウガン

体力が尽きたときに1回のみ、体力を半分だけ回復する。

案内人形 城内専用
アナイニンギョウ

城内の宝のありかが戦況マップ上に◆で表示される。

陰陽手燭 城内専用
オンミョウテショク

城内のマップが初めからすべて表示される。

八幡鈴 城内専用
ハチマンスズ

城内のトラップの場所が戦況マップ上に紫色の×で表示される。

六神膏 城内専用
ロクジンコウ

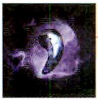
護衛部隊が一度だけ体力を回復できる。

技能 属性アイテム

装備すると属性に関する効果が得られるアイテム。特定の条件を満たすことで入手可能となる。

五輪書(地・水・火・風・空)
ゴリンショ(チ・ミズ・ヒ・カゼ・クウ)

5個すべて装備すると、「修羅」の属性攻撃ができるようになる。



荒御魂
アラミタマ

すべての属性攻撃の効果を1レベルアップさせる。

兵器を有効活用せよ

シナリオによっては、攻城や攻撃に用いる兵器が出現することがある。これらのほとんどが戦況に大きく影響するため、プレイヤー武将はその対応もおこたれないのだ。基本的に、自軍の兵器なら敵に破壊されないように守り、敵軍の兵器なら壊すようにすればいい。また、なかにはプレイヤー武将が乗り込んで、敵を攻撃することができる兵器も存在する。

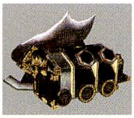
乗り込める兵器は×ボタンで乗り込み、□ボタンで弱攻撃、△ボタンで強攻撃を出せる。

兵器の種類

天梯車

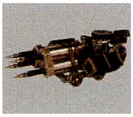
砦に橋を架けて壁を越えられるようにする兵器。耐久力が低く、自軍のときは守らなければ簡単に破壊されてしまう。

追い槌



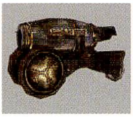
刀がついた戦車で、正面を巨大な刀で、周囲を火炎放射で攻撃する。破壊するときは弱点の背後から攻撃しよう。

槍大筒



門を破壊するために用いられる兵器。□ボタンで炎に包まれた槍を発射し、△ボタンで突撃攻撃ができる。

国崩し砲



車輪のついた可動式の大筒。□ボタンで弓矢、△ボタンで火炎弾と強力な攻撃が可能だが、動きが遅い。

城内の仕組みを知る

戦場は野外だけではない。ときには城内で戦いが行われる場合もある。城内ステージは野外ステージほど広くないが、たくさんの部屋と複数の階層が組み合わさり、複雑な作りになっている。さらに回復アイテムが少なく、侵入を阻むためのトラップが多数施されているので、過酷な戦いになることは必至だ。なお、壁にある障子は攻撃で壊すことができ、壊すと隣りの部屋に移動できる。

城内ステージの特徴

- 通ったことのある場所しか戦況マップに表示されない。
- 回復アイテムの配置数が少ない。
- トラップが数多く仕掛けられている。
- 階層を移動すると、元の階層にはもどれない。
- 野外から城内に移動するシナリオでは、マップがランダムで形成されていく。

部屋の種類

ボス部屋

敵武将が待ち構えている部屋。奥には階段があり、その敵を撃破できれば先へ進めるようになる場合が多い。

アイテム部屋

部屋の中にオブジェクトが配置されていて、それを壊すと武器やアイテムが手に入る玉手箱、桐箱が出現する。

回復部屋

部屋の中に葛籠が配置されていて、壊すと回復アイテムが出現する。部屋が隠されている場合がある。

その他

敵兵が潜んでいる部屋。城内の大部分はこの部屋で形成されている。なお部屋の中に敵武将がいる場合もある。

トラップ一覧

合わせ壁　アワセカベ

近づくとトゲのついた左右の壁がせり出してくる。

埋み狭間　ウズミハザマ

小さな穴が空いた床の上を通ると、矢が飛び出す。

円月輪　エンゲツリン

壁に設置されていて、近づくと円形のこぎりが出現する。

返し壁　カエシカベ

近づくと壁がせり出て、通路を塞ぐ。攻撃で破壊できる。

鎌切穴　カマキリアナ

仕掛けられた床に乗ると、床が落ちて刀が水平に飛び出す。

火薬壺　カヤクツボ

火薬が詰まっているタル。攻撃すると爆発する。

からくり扉　カラクリトビラ

行く手をふさぐ壁。仕掛けを解くと壁が移動する。

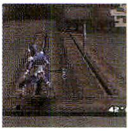
木雹　キヒョウ

痛んでいる床に近づくと、上から杭が降ってくる。

忍囲い　シノビガコイ

近づくと柵に囲まれる。柵は武器攻撃で破壊できる。

地走刀　チバシリトウ



近づくと床の隙間から刃が飛び出し、前後に移動する。

釣天井　ツリテンジョウ

近づくと頭上に仕掛けられた天井が落ちてくる。

ツララ岩　ツララゴワ

頭上から石が降ってきて、当たるとダメージを受ける。

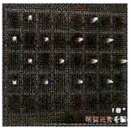
鉄砲銛　テッポウモリ

壁に設置されていて、近づくと銛を発射する。

棘蔵　トゲクラ

仕掛けられている床に乗ると、床が落ちてトゲに落とされる。

どんでん返し　ドンデンガエシ



仕掛けられた壁に近づくと壁が回転してトゲが出る。

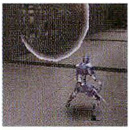
偽階段　ニセカイダン

見た目は普通の階段だが、乗ると壊れてしまう。

抜床橋　ヌケユカバシ

乗ると床が割れ、流れが急な水の中に落とされる。

振子刀　フリコトウ



大きな刃が左右に揺れていて、行く手を阻む。

焙烙穴　ホウロクアナ

仕掛けられた床に乗ると、床が落ちて爆弾が飛び出す。

焔鬼　ホムラオニ

壁についている鬼面の口部分から火が吹き出る。

床千本　ユカセンボン

床に設置されていて、近づくと槍を発射する。

戦闘の結果

BATTLE RESULT

戦闘中に獲得した技能アイテムや武器などは、戦闘に勝利して初めて手に入れることができる。戦闘終了後にはそういった戦利品の確認を行って、次の戦いに備えておこう。

結果画面での作業

戦闘に勝利すると「結果画面」が表示される。ここでは、まず獲得した武器とアイテムの取捨選択を行い、次に護衛部隊とプレイヤー武将の成長を確認する。それからプレイヤー武将の技能の習得へと移るのだ。このうちプレイヤーが行う作業は、武器の取捨選択と技能の習得のみとなっている。

戦闘後の流れ

武器の取捨選択、アイテムの獲得
↓
護衛部隊、プレイヤー武将の成長確認
↓
技能の習得

武器を取捨選択する

獲得した武器は武将ひとりにつき、3つまでストックしておくことができる。それ以上新たに獲得したい場合は、ストックしている武器のどれかひとつを破棄してからでないと入手できないのだ。基本的には連続攻撃回数が多くて、攻撃力の高いものを獲得していけば問題はないが、それらが同じだった場合は、ついている付加効果の種類や効果の大きさ、属性の種類を基準に選択していこう。

第3武器が手に入ったら、連続攻撃回数が少ない第1～2武器は手放してしまってもいい。

付加効果の選び方

武器につく付加効果は12種類あり、ひとつの武器に最大4種類つくことがある。種類がたくさんついていればそれに越したことはないが、効果の数値が低ければ意味がない。同じ武器を手に入れたときは、種類の多さよりもひとつの効果が高い武器を選ぼう。また、同じぐらいの付加効果がある場合は、防御力がアップするものを獲得するといい。

防御力アップといった、戦闘で主要になる効果があるものがオススメ。

アイテムの獲得

技能アイテムは新規獲得なら自動的にストックされ、同じものを獲得した場合は効果の高い方が自動的に残される。また、「案内人形」のように効果の値がないものは、一度獲得すると以降はすべて破棄されていくのだ。つまり取捨選択する必要がないので、プレイヤーは何を捨て、何を入手したかを確認するだけでいい。なお技能アイテムの効果の大きさは、最大「+50」までとなっている。

特殊な条件を満たすと入手できる技能アイテムには、効果の大きさが設定されていない。

護衛部隊の成長を確認

護衛部隊を戦闘に参加させていれば、「結果画面」でその成長を確認できる。護衛部隊は独自に設定されている勲功によって階級が上昇し、同時に能力が伸びていく。護衛部隊の勲功は下表にある3つの項目によって得られるので、積極的に戦闘には参加させていくほうがいい。なお、階級が上がったときに成長する項目は兵種によって異なっている。その項目は「各種設定」の護衛部隊編成で「兵種変更」を選択すると見られるので、そこを見て確認しておいてほしい。

護衛ポイント一覧

出撃数	出撃させた人数にしたがって、得られるポイントが多くなる。したがって、戦闘にはつねに4人全員を出撃させるようにしておくといい。
生存数	戦闘終了時に、生き残っている護衛部隊の数だけポイントが加算される。生き残っている護衛部隊がいなければ0ポイントとなってしまう。
撃破数	護衛部隊が撃破した敵の数だけポイントを得られる。終了時に護衛部隊が全滅していた場合は、全滅するまでに倒した敵の数がポイントとして計算される。

階級一覧

階級名	必要ポイント
もののふ	95000以上
剛の者	80000～94999
手練	65000～79999
一人前	50000～64999
下っ端	35000～49999
雑兵	20000～34999
槍持ち	5000～19999
馬丁	0～4999

※階級名は兵種によって異なります。

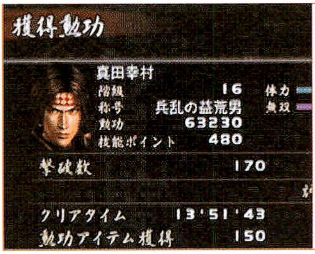
護衛部隊を効率よく育てるなら鉄壁がオススメ

護衛部隊の勲功を多く得たいのなら、必ず出撃数をその時点で設定できる最大数にしておくこと。また、成長していない護衛部隊の場合、戦ってもすぐに撃破されてしまうので撃破数は期待できない。そこで、成長していない護衛部隊を出撃させるときは、生存数で稼ぐようにするのだ。防御のみを行う「鉄壁」を指示しておけば、生存率を高められるはずだ。

階級が10を超えたあたりから、攻撃中心の指示を出して撃破数を稼ごう。

勲功の獲得が成長につながる

「結果画面」では戦闘内容によって「総合評価」がつけられる。評価の対象となる内容は下記の4項目で、評価が高いほど多くの「勲功」を得られる。この勲功をもとに武将の「階級」が上昇し、能力が成長するのだ。また、総合評価自体も能力の成長にかかわっていて、高い評価を獲得すれば、階級とは別に能力が成長する。ちなみに、総合評価の項目ごとに上がりやすい能力も異なっている。



勲功を獲得して階級が上がっていくことで、武将ごとにつけられている称号も変化していくのだ。

評価一覧

クリアタイム	クリアまでに要した時間が短いほど評価が上がる。評価が上がることで成長する能力は、移動力、騎乗攻撃力、騎乗防御力といった移動と騎乗に関する能力だ。
勲功アイテム獲得	戦闘中に獲得した勲功アイテムが多いと評価が高まる。つまり、勲功アイテムを落とす敵武将を多く倒せば評価を高めやすい。評価が高まると武器攻撃力と武器防御力が成長する。
ミッション達成	戦闘中に発生したミッションを多くクリアするほど評価が上がる。基本的に発生したミッションをすべてクリアしないとSランクは獲得できない。跳躍力や回避力などが成長する。
奥義評価	1回の無双奥義で撃破した敵の数や、シナリオ中に無双奥義で撃破した敵の総数が多いと評価が上がる。評価が上がると、間接攻撃力と間接防御力が上昇する。

評価を高めて武将を強化する

総合評価によって武将の能力が成長すると述べたが、総合評価は武将が覚える技能にも関係する。なぜなら、技能を習得するには「技能ポイント」というものが必要で、この技能ポイントは総合評価によって得られるからだ。右表のように高い評価を獲得するほど、得られる勲功が多くなり、技能ポイントも増えていくので、武将を強くするには総合評価を高めることがとても重要になるのだ。

総合評価により得られるポイント

総合評価	得られる勲功	得られる技能ポイント※
S	900～1000以上	200
A	800～900	100
B	600～800	60
C	200～600	40
D	100～200	20
E	0～100	10

※難易度が「難しい」のときは1.5倍、「地獄」のときは2倍になります。

武将の成長を確認する

戦闘の評価が終了すると、今度は獲得した勲功や総合評価をもとに武将の能力が成長する。成長は自動で行われるため、プレイヤーはボタンを押して確認するだけでいい。ここでは、すべての能力値を一度に見られるので、それぞれの能力を見比べて、その武将の弱点などを把握しておこう。なお、成長する数値が「MAX」となっている場合は、その能力が限界に達したことを意味している。

カッコ内の数値が上昇する能力値。10前後上がっていれば、その能力の成長は上々といえる。

能力強化の技能を習得

能力の成長が終わったら、次は技能の習得に移る。技能はプレイヤー武将が固有に覚えるもので、設定されている習得条件を満たせば、その技能を覚えられるという仕組みだ。また技能には1～3のレベルがあり、レベルが高くなるほど技能の効果も高くなるが、習得条件も厳しくなっていく。

習得条件を満たしたあとの流れ

習得条件を満たす
↓
技能ポイントを消費して技能を習得
↓
さらにレベルの高い技能が出現する

習得画面の見方

1 技能の系統

4つ系統を上下で選択する。系統ごとに覚えられる技能は違ってくる。

2 技能フローチャート

明るいのが習得した技能もしくは習得可能な技能で、暗いのが未習得の技能。また「?」と表示されているのは、習得条件を満たしていない技能だ。なお習得ずみの技能でも、習得レベルがあるものは右下にそれを表す数字が表示される。

3 習得条件

上のふたつは技能が習得可能になる条件で、これを満たせば「?」の技能が出現する。また一番下は新たに習得したり、習得レベルをアップするのに必要な技能ポイントを示す。

技能の特徴を知ろう

技能は全部で30種類あり、それらは「猛攻」「武技」「護身」「属性」という4つの系統に分けられる。基本的にプレイヤー武将はどの技能でも習得できるが、同じ技能でも武将によって習得条件が異なる場合があり、武将の成長タイプ(P032参照)に合った系統の技能ほど習得しやすくなっている。

技能の系統

猛攻

無双ゲージの増加量アップや攻撃範囲の拡大といった、攻撃に関する技能が主体。習得条件には、必ず攻撃力の能力値が含まれる。

武技

騎乗攻撃の威力上昇といったものから、自動防御の技能など種類の幅が広い。防御に関する技能が多いので、習得条件には防御力が含まれている。

護身

回復アイテムの効果が上昇するものや、必ず受け身をとる技能など、補助的な役割をする技能が多い。習得条件に移動力が含まれている。

属性

通常攻撃やチャージ攻撃、間接チャージ攻撃に属性効果を付加できるようになる。技能ポイントさえ足りていれば、習得することが可能。

GROW UP THE CHARACTER

武将を強化する

プレイヤー武将の能力は総合評価の結果によって成長するが、各能力の成長にはさまざまな要因がかかわっている。ここではその要因と効率よく武将を強化するための方法を紹介していこう。

武将の成長項目を知ろう

武将の能力は全11項目あり、「階級」と「総合評価」によって成長する。能力のうち体力、無双ゲージは階級のみでその長さが決まり、階級が高くなるとゲージも長くなる。また攻撃力や防御力など、そのほかの能力も階級によって多少は成長するが、これらは総合評価による成長の方が大きい。

能力が成長する要因

体力ゲージ 無双ゲージ	階級が上昇するにしたがってゲージが伸びていく。総合評価では成長しない。
そのほかの能力	階級によって多少は成長するが、主となるのは総合評価による成長だ。

武将の能力一覧

能力	解説
体力ゲージ	体力ゲージの長さを表している。
無双ゲージ	無双ゲージの長さを表している。
武器攻撃力	武器で攻撃したときの攻撃力に影響する。
武器防御力	武器で攻撃されたときの防御力に影響する。
間接攻撃力	間接攻撃で攻撃したときの攻撃力に影響する。
間接防御力	間接攻撃で攻撃されたときの防御力に影響する。

能力	解説
騎乗攻撃力	騎乗状態で攻撃したときの攻撃力に影響する。
騎乗防御力	騎乗状態で攻撃されたときの防御力に影響する。
移動力	移動の速さに影響する。
跳躍力	ジャンプ力の高さに影響する。
回避力	緊急回避で移動できる距離に影響する。

タイプによって成長具合が変化する

同じ階級や同じ総合評価を得たとしても、すべての武将が一様の割合で成長していくわけではない。武将には「成長タイプ」というものがあり、その違いによって伸びやすい能力や伸びにくい能力が異なるのだ。どの能力が何によって伸びるのかは右ページで紹介しているので、それを参考に伸びにくい部分を重点的に鍛えていけば、効率よく武将を強化できるはずだ。

成長タイプ一覧

パワー型

武器攻撃力、騎乗攻撃力といった攻撃に関する能力が上昇しやすい。その反面、移動力や跳躍力などの能力はほとんど成長しない。

- 前田慶次
- 阿国
- 石川五右衛門
- 武田信玄
- 上杉謙信

標準型

攻撃力、防御力、移動力といった能力がまんべんなく上昇していくが、間接攻撃力と間接防御力だけは多少伸びにくくなっている。

- 真田幸村
- 雑賀孫市
- 織田信長
- 濃姫
- 明智光秀

スピード型

移動力や跳躍力など、移動に関する能力が上昇しやすい。逆に攻撃力や防御力に関する能力は全体的に上昇しにくい傾向にある。

- お市
- 服部半蔵
- くのいち
- 森蘭丸
- 伊達政宗

体力、無双ゲージを成長させる

体力、無双ゲージは階級によって成長するので、総合評価を高めるだけでなく、戦闘中いかに多くの勲功を集められるかがポイントになる。

勲功は敵武将を撃破すれば確実に得られるので、敵武将がたくさん出現するシナリオをプレイしたほうが効果的だ。また、難易度設定が高くても、敵武将を撃破したときに得られる勲功値はあまり変わらないため、成長させるときは難易度を低くしてプレイした方がいいだろう。

ゲージを伸ばすための行動

敵武将を撃破する	敵武将を倒すと勲功が入る。さらに、ほとんどの敵武将が勲功アイテムを落とす。
ミッションをクリア	ミッションをクリアすることで、50～400の勲功を得ることができる。
評価を上げる	評価ランクが高いほど勲功を多く獲得できるが、高い評価は簡単には得られない。

体力、無双ゲージは、そのほかの能力とは異なり、戦闘中にも成長することがある。

成長タイプによって伸び率が違い、パワー型の武将は体力、無双ともにゲージが上昇しやすい。

そのほかの能力を上昇させる

体力、無双ゲージ以外の能力は、おもに総合評価によって成長する。また、4つある評価の内容によって成長する能力が違うため、成長させたい能力を伸ばす評価を高めるようにすると効率がいい。なお、総合評価は難易度に影響されないため、難易度を低くしてプレイしてもいいだろう。

成長にかかわる評価

能力	評価	オススメのシナリオ
武器	無双奥義の評価で上昇する。敵が多く出現するシナリオが育成に向いている。	川中島腕試し(前田慶次の章)
間接	勲功アイテム獲得の評価によって上昇する。敵がたくさんいるシナリオが最適。	川中島の舞(阿国の章)、川中島腕試し(前田慶次の章)
騎乗	クリアタイム評価で上昇する。勝利条件を満たしやすいシナリオがオススメ。	川中島の戦い(上杉謙信の章)
移動	ミッション評価で上昇する。ミッションをクリアしやすいシナリオを選ぼう。	上田城救出戦(くのいちの章)

アイテムで能力の限界を突破する

武将の能力が限界値まで成長したとしても、その能力を伸ばす技能アイテムや技能の効果が失われることはない。たとえば、武器攻撃力が限界値の200まで育った武将でも、技能アイテムの「武尊環(攻撃力+50)」を装備すれば、武器攻撃力は250になる。また、これに武器の付加効果などをプラスすれば、さらに能力を伸ばすことも可能だ。

画面で「MAX」と表示されても、実際にはそれ以上の能力を発揮できる。

技能で武将の能力を高める

技能はツリー構造になっていて、ツリーの右側にある技能ほど習得条件が難しくなっている。そのうち、技能を示すパネルの形が四角形のものを「通常技能」、八角形のものを「レア技能」という。レア技能は通常技能では覚えられない特別な効果があるが、その習得条件は厳しい。まずは習得条件が簡単な通常技能を覚えて武将を強化し、それからレア技能の習得にかかるといい。

「攻撃力上昇」のように、プレイヤー武将の能力が上がる技能を中心に習得していくのが基本だ。

通常とレアの違い

通常技能

おもにプレイヤー武将の能力をアップさせる技能。習得できるレベルが1～3まであり、レベルが高くなるほど効果も高くなっていく。

レア技能

行動不能にならなくなったり、すべての攻撃を防御できるようになるなど、特別な能力が身につく技能。通常技能よりも習得条件が難しい。

属性のつけかた

「属性」の項目では、通常攻撃やチャージ攻撃に属性効果をつけることができる。装備している武器に属性効果がついていたとしても、ここで攻撃ごとに技能を習得しておかなければ、属性攻撃は使用できないのだ。なお、属性がつけられる攻撃は、通常攻撃4とチャージ攻撃2～4、間接チャージ攻撃のみとなっており、すべての攻撃には1～3の習得レベルが設定されている。

初めは、周囲の敵を巻き込めるチャージ4に属性をつけておくのがオススメだ。

属性攻撃の使用条件

- 武器に属性がついている
- 無双ゲージが最大に溜まっている
- 「属性」の技能を習得している

成長促進の技能は早めに覚えよう

技能はプレイヤー武将の能力を上昇させたり、属性をつけたりするものばかりではない。なかには「活身」や「勝ち鬨」など、プレイヤー武将の成長を促進してくれるものもある。特にオススメしたいのが「勝ち鬨」で、これを習得していると戦闘の結果で得られる勲功が通常よりもアップするのだ。また、総合評価も上昇しやすくなるので、習得すれば武将を効率よく成長させていくことができる。シナリオ攻略を進めやすくするためにも、これらの技能はできるだけ早い段階で覚えておきたい。

技能一覧

居合 イアイ

攻撃範囲が広がる。

威圧 イアツ

鍔迫り合いで勝ったあとの殺陣の攻撃力が上昇する。

加護 カゴ

敵の属性攻撃に対する防御力が上昇する。

勝ち鬨 カチドキ

戦闘結果で得られる勲功が上昇する。

活身 カッシン

階級が上がったときの体力ゲージの伸び具合が大きくなる。

激昂 ゲッコウ

体力ゲージが赤いときにダウンしてから起きあがると一定確率で攻撃力が10秒間上昇する。

剛力 ゴウリキ

鍔迫り合いに勝ちやすくなる。

鼓舞 コブ

味方武将を助けたときの士気上昇率が増す。

虎乱 コラン

無双奥義の攻撃力が上昇する。

心覚 シンカク

階級が上がったときの無双ゲージの伸び具合が大きくなる。

神弾 シンダン

間接チャージ攻撃に属性をつけられる。

千里眼 センリガン

効果が高いアイテムを獲得できる確率が上がる。

脱兎 ダット

体力ゲージが赤いときにダウンしてから起きあがると一定確率で移動力が10秒間上昇する。

燕返し ツバメガエシ

通常攻撃が一定の確率でカウンターヒットになる。

怒髪 ドハツ

無双ゲージが溜まりやすくなる。

忍耐 ニンタイ

体力ゲージが赤いときにダウンしてから起きあがると一定確率で防御力が10秒間上昇する。

乗り崩し ノリクズシ

馬で弾き飛ばしたときの攻撃力が上昇する。

薬活 ヤッカツ

回復アイテムを取ったときの回復量が上昇する。

練気 レンキ

チャージ攻撃の威力が上昇する。

意地 イジ

行動不能にならなくなる。

一の太刀 イチノタチ

カウンターヒットしたときの攻撃力が上昇する。

いなし イナシ

ガードが崩されないようになる。

皆伝 カイデン

無双奥義がつねに無双秘奥義になる。

硬骨 コウコツ

チャージ攻撃中に体勢が崩れる攻撃を受けても一度だけ耐えられる。

強弾 キョウダン

間接攻撃が貫通するようになる。

鉄壁 テッペキ

間接攻撃を受けても体勢が崩れなくなる。

蜻蛉返り トンボガエリ

弾き飛ばされたときに必ず受け身を取るようになる。

盗人の咆哮 ヌスットノホウコウ

五右衛門の似顔絵が貼ってある壁を大砲を使った攻撃で壊せる(※1)。

八双跳び ハッソウトビ

2段ジャンプができるようになる(※2)。

無刀取り ムトウドリ

移動時に敵の攻撃を、自動的に防御する。

※1 石川五右衛門の専用技能。

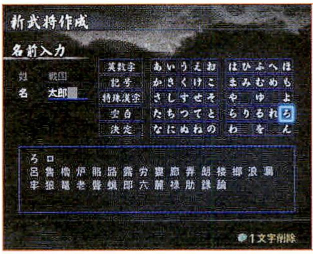
※2 くのいち、服部半蔵の専用技能。

新武将育成指南

ほかのモードにはない要素がたくさんつまった「新武将」モード。プレイヤーの育て方によって、新武将の能力は大きく違ってくるので、まずはその育成方法の基本を理解しておこう。

オリジナルの武将を作ろう

新武将の作成は「新武将ファイル」から始まり、以下のような流れで進んでいく。この流れの中でも特に大切なのが「行動選択」で、ここで何を行ったかによって新武将の能力は大きく変わっていく。せっかく新武将を作るのだから、ほかのプレイヤー武将と同等以上の強さになるように、各項目の内容をしっかりと把握しておこう。そして、自らの手で"日本一の兵"を作り出すのだ。



新武将の名前は姓4文字、名4文字以内なら自由につけられるので、好みの名前を入力しよう。

新武将作成の流れ

- 新武将ファイル選択
- キャラクター選択
- 名前入力
- 行動選択
- 武器選択
- 能力値変化
- 修行の増加
- イベント
- 登用試験
- 新武将ファイル保存
- プレイヤー武将として使用可能になる

初めに選べるキャラクターは8種類で、それぞれ初期の能力が異なっている。また、特定の条件を満たすと選べるキャラクターが増える。

新武将が行う行動のことで、登用試験まで最大で12回行える。この回数の中で、修行を行ったり、体力を回復する休息をとったりするのだ。

最初に選べる修行は2種類しかないが、修行していくにしたがって種類が増えていく。そして最終的には7種類の修行が選べるようになる。

行動の結果によって、イベントが発生する場合がある。次の修行の効果が2倍になるイベントや、体力が減ってしまうイベントなどがある。

修行がすべて終了すると登用試験が始まる。登用試験では好きな大名家を選び、そこに仕えるために必要な修行を行った結果で、合否が決まる。

初期能力を決めるキャラクターの選択

新武将作成の第一歩はキャラクター選択だ。初期状態では男4人、女4人の計8人からキャラクターを選ぶことができ、どのキャラクターも攻撃モーションなどの基本的な性能は同じ。ただし、キャラクターごとに初期の能力に多少の違いがあるので、刀を使う武将を使いたいときは、刀の攻撃力や防御力が高い武将にするといった工夫をすれば、より強い武将を作れる可能性が高まるのだ。

初めに使う武器は連続攻撃回数が4回までだが、修行を行っていくと、6回→8回と増えていく。

キャラクター一覧

荒武者おのこ

平均的な能力を持っており、特に苦手な武器もない。クセのないバランス型の武将を作りたいときにオススメだ。

猛者おのこ

移動力や跳躍力は選べるキャラクターのなかでもトップクラス。ただし、防御力が少し低いという欠点がある。

鎧武者おのこ

防御力が高いキャラクター。鎧を着ているためか、移動力や回避力といった能力はほかと比べると低い。

愛武者おのこ

防御力が高いのが特徴。移動力や回避力は低い部類に入るのだが、跳躍力はほかの男キャラクターと変わらない。

荒武者おなご

平均的な能力を持っているが、移動力は全キャラクター中、最高を誇る。スピードを重視するプレイヤーにオススメだ。

猛者おなご

攻撃力が高いのが特徴。特に槍と薙刀の攻撃力が高いので、修業を行う際には槍か薙刀を選択して、武器攻撃力を上げていこう。

鎧武者おなご

槍の防御力と、薙刀の攻撃力が高い。防御力を高めたいときは槍を、攻撃力を高めたいときは薙刀を選択するようにしよう。

兎武者おなご

全体的にバランスのいいキャラクター。ただし、刀に関する能力は低めなので、使用武器は槍か薙刀を選択すること。

修業はひとつの武器に集中するべし

新武将が登用試験のときに使用する武器は、刀、槍、薙刀の中から自由に選択できる。しかし合格したあとに使う武器は、その時点で武器攻撃力が最大のものになり、登用後も武器の変更はできない。したがって、修行では初めからひとつの武器を集中的に使った方がいい。いろいろな武器を使っていると、武器の能力成長が分散してしまうからだ。

武器攻撃力の限界値は200。それ以上は修行しても成長しないのだ。

修行で能力をアップさせる

修行を行うと、その結果により師匠から「特級、一級、二級、三級、論外」の評価が下される。この評価は武将の成長度合いを決めるもので、評価が高ければ（特級に近いほど）能力の伸びが大きくなる。つまり修行でいい結果を残せなければ、強い武将は作れないということだ。

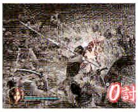
修行一覧

剣豪

武器攻撃力を上昇させる修行。かぎられた時間内に、多くの敵を撃破するほど評価が高くなる。制限時間がなくなるか、体力が0になると終了。

変化する能力	★使用武器攻撃力	↓騎乗防御力
	○体力ゲージ	－
	△跳躍力	－
	↓未使用武器攻撃力	－
	↓間接攻撃力	－

奥義



無双ゲージと武器攻撃力を上昇させる修行。無双奥義のみでどれだけ多くの敵を撃破できるかによって評価がつけられる。制限時間がなくなると終了。

変化する能力	★無双ゲージ	↓間接防御力
	◎使用武器攻撃力	↓騎乗防御力
	○回避力	－
	△移動力	－
	↓未使用武器防御力	－

突破

体力ゲージと移動力を上昇させる修行。城内ステージを進み、目的地に着くまでの時間が短いほど評価が高くなる。時間内にゴールできないと終了。

変化する能力	★移動力	↓未使用武器攻撃力
	★体力ゲージ	↓間接攻撃力
	○無双ゲージ	↓騎乗攻撃力
	△使用武器攻撃力	－
	△跳躍力	－

舞闘

攻撃力全般を上昇させる修行。時間内に決めたコンボ数が多いほど評価が高くなる。制限時間がなくなるか、体力が0になると終了となる。

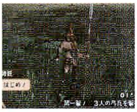
変化する能力	◎使用武器攻撃力	△回避力
	◎間接攻撃力	△跳躍力
	◎騎乗攻撃力	↓未使用武器攻撃力
	○体力ゲージ	↓間接防御力
	○移動力	↓騎乗防御力

剛弓

間接攻撃力と体力ゲージを上昇させる。間接攻撃で敵を倒し、その数が多いほど評価が高くなる。制限時間がなくなったり敵兵に橋を渡られると終了となる。

変化する能力	★間接攻撃力	↓移動力
	○体力ゲージ	－
	○間接防御力	－
	△騎乗攻撃力	－
	↓未使用武器防御力	－

心眼



防御力全般を上昇させる修行。矢の打ち返しで、どれだけ多くの敵を撃破できたかによって評価が高くなる。制限時間がなくなるか体力が0になると終了。

変化する能力	★間接防御力	○回避力
	◎無双ゲージ	△跳躍力
	◎使用武器攻撃力	↓未使用武器攻撃力
	◎間接攻撃力	↓移動力
	○騎乗防御力	－

馬術

騎乗攻撃力、騎乗防御力を上昇させる修行。馬に乗ってコースを2周したときのタイムが早いほど評価が高くなる。ルート上には敵兵が多数配置されている。

変化する能力	★騎乗攻撃力	△使用武器防御力
	★騎乗防御力	↓未使用武器攻撃力
	◎体力ゲージ	↓間接攻撃力
	○無双ゲージ	↓回避力
	△使用武器攻撃力	↓跳躍力

アイコンの見方

※表内のアイコンは能力の成長具合を示している。「★」がもっとも成長する項目で、以下「◎、○、△」の順で低くなっていく。また「↓」はその修行を行うと能力が低下するということを示す。

登用試験にチャレンジ

新武将が12回の行動を終えると、仕官する大名家を選んで登用試験に挑戦する。試験の内容は大名家ごとにふたつあり、やることは修行と同じ。そして、ふたつの試験の結果によってつけられる得点が、合計で100点以上なら合格となる。なお、特級をとれば100点獲得できるので、試験に得意な修行が入っている大名家を選べば、ひとつの試験だけで合格することもあるのだ。

各大名家の試験内容とレベル

大名家／試験	剣豪	奥義	舞闘	剛弓	心眼	突破	馬術
織田	中級	上級	–	–	–	–	–
武田	–	–	–	–	–	中級	上級
上杉	上級	–	–	–	–	–	中級
徳川	–	–	–	–	中級	上級	–
伊達	–	中級	上級	–	–	–	–
本願寺	–	上級	–	–	中級	–	–
浅井	–	–	–	中級	上級	–	–
今川	–	–	中級	上級	–	–	–
北条	上級	–	–	–	–	中級	–

新武将でシナリオをプレイする

登用試験に合格すると新武将をセーブできる。そしてこれ以降は、プレイヤー武将選択の画面に新武将が追加され、「無双演武」や「模擬演武」など、ほかのモードをプレイ新武将を使えるようになるのだ。なお、新武将もほかのプレイヤー武将と同じように、シナリオをクリアすることによって成長していくので、「模擬演武」で鍛えてから「無限城」に挑戦するといったこともできる。

新武将のシナリオは最終面のひとつ前で分岐し、進んだ方向によってエンディングが変化する。

登用試験に合格したければ、馬術をマスターせよ

登用試験にどうしても合格したければ、試験に「馬術」が含まれている大名家を選ぶといい。馬術は修行の中でも比較的簡単な部類に入り、大きなミスをしなければ二級は取れるはず。そして、馬術で二級を取れば80点になるので、残りの試験で論外さえ取らなければ合格できるのだ。なお、試験に馬術がある大名家は、武田、上杉のふたつとなっている。

剣豪も難易度が低いため、剣豪で点数を稼ぐという方法もアリだ。

トラップ回避の極意

献策 其の一

トラップはどれもやっかいなので、それぞれの回避方法をしっかり習得しておきたい。ここでは、特に避け方が難しい3種類のトラップについて解説していこう。

落とし穴系トラップ

床が落ちて罠が発動するトラップは、進行方向にジャンプして向こう側の床に飛び移ることで避けることが可能。ただし石川五右衛門のように、移動力が低い武将だと向こう側に届かないときがある。そういった場合は、後方にジャンプするといい。

飛び道具系トラップ

飛び鉦のような飛び道具が発射されるトラップは、近づくと発動する。これらはシフト移動などでゆっくりと近づき、発射したら後方に緊急回避して避けるといい。こうすれば次の発射までの時間を利用して、トラップの前を安全に通過できるのだ。

合わせ壁／釣り天井

移動力が高い武将は、トラップが発動した瞬間に緊急回避すれば避けられる。一方、移動力が低い武将の場合は、まずシフト移動で近づいてトラップを発動させておこう。そして一度発動したトラップが、元の位置にもどっているスキに通過するのだ。

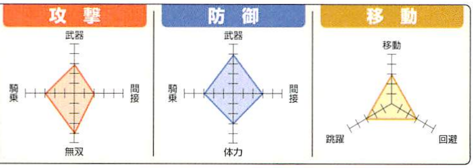
CHAPTER
2
武将紹介

武将紹介インデックス

本章では、プレイヤー武将として選択できる15人の武将について、その能力や攻撃モーションなどを解説していく。まずはここで各武将の能力値をチェックして、大まかな特徴をつかんでおこう。

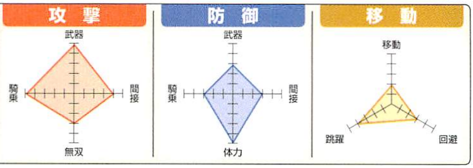
真田幸村
SANADA YUKIMURA

➜P046



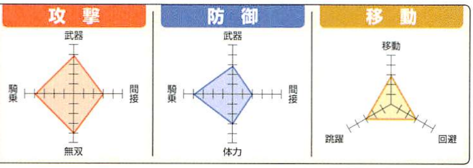
前田慶次
MAEDA KEIJI

➜P052



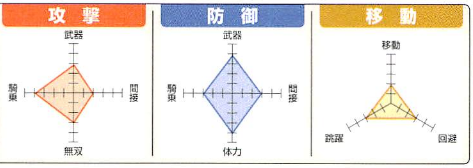
織田信長
ODA NOBUNAGA

➜P058



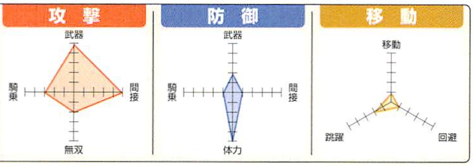
明智光秀
AKECHI MITSUHIDE

➜P064



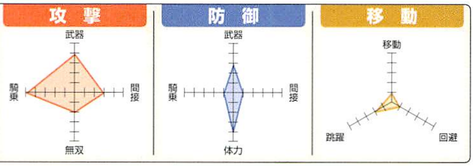
石川五右衛門
ISHIKAWA GOEMON

➜P070



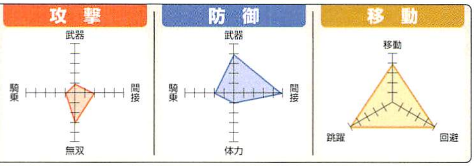
上杉謙信
UESUGI KENSHIN

➜P076



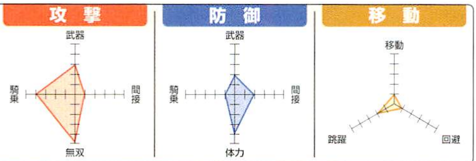
お市
OICHI

➜P082



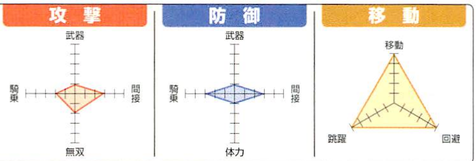
阿国
O K U N I

➡P088



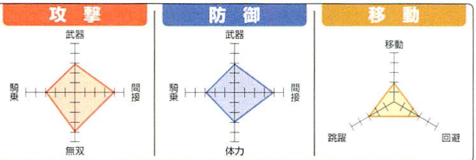
くのいち
K U N O I C H I

➡P094



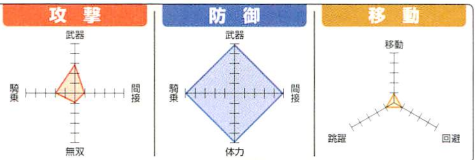
雑賀孫市
SAIKA MAGOICHI

➡P100



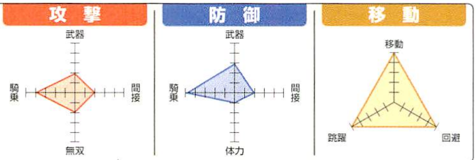
武田信玄
TAKEDA SHINGEN

➡P106



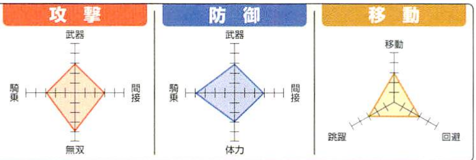
伊達政宗
DATE MASAMUNE

➡P112



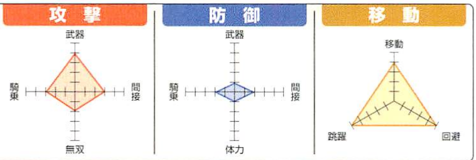
濃姫
N O U H I M E

➡P118



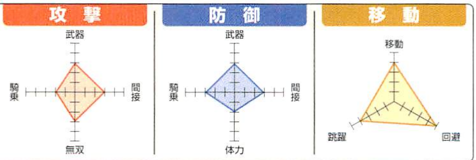
服部半蔵
HATTORI HANZO

➡P124



森蘭丸
MORI RANMARU

➡P130



武将紹介ページの見方

武将紹介ページは、能力値などを掲載した「プロフィールページ」と攻撃モーションを解説する「モーションページ」で構成されている。まずは、その両ページの見方を確認しておこう。

プロフィールページ

左ページには、武将のプロフィールや「無双演武」をプレイしたときのシナリオフローチャート、右ページには能力解説、武器データなどを掲載している。なかでも右ページの能力解説では、その武将を使用するときのポイントを解説しているので、プレイする前に読んでおくようにしよう。

1 武将名

紹介している武将の名前。

2 プロフィール

その武将の略歴を紹介している。

3 シナリオフローチャート

「無双演武」をプレイしたときのシナリオの流れ。なお出現条件がある武将の場合は、ここに条件を記載。

4 シナリオ名と所属勢力

シナリオ名とそのシナリオで武将が所属する勢力。

5 ステージ

そのシナリオで使用するステージのアイテム配置を紹介しているページ。

6 能力解説

武器や能力に見合った戦い方などを解説している。

7 基本能力

武将の初期能力および成長タイプと属性。グラフは数値の大きさ表しているのではなく、ほかの武将との比較になっており、グラフが最大ならトップクラスの能力を持っているということ。

8 武器データ

武器のデータを掲載している。武器の種類は5つあり、それぞれ基本攻撃力や連続攻撃回数が異なる。

モーションページ

武将が持っている武器の特徴や、攻撃するときのモーションを紹介している。武器や攻撃のモーションは武将ごとに違っているため、プレイする前に読んで、その違いを確認しておいてほしい。またページの最後には、対一般兵、対敵武将のときにオススメの連続技も紹介している。

1 モーション解説

全般的な攻撃の特徴を解説している。

2 通常攻撃

□ボタンで出せる技の解説。

3 チャージ攻撃

□ボタンと△ボタンの組み合わせで出せる技の解説。連続攻撃回数は武器によって異なる場合がある。

4 第1武器専用攻撃

第1武器の場合は通常攻撃5以降がなく、通常攻撃4とチャージ4もほかの武器とは異なるので、ここに分けて紹介している。

5 特殊技

△ボタンで出せる特殊技の解説。

6 コマンド

その攻撃を出すときに必要なボタン操作。

7 攻撃範囲

攻撃が当たる範囲。範囲は前後左右の6方向を2段階の色で表していて、多く塗られているほど範囲が広くなる。向きは上が武将の正面となっている。

8 無双奥義

○ボタンで出せる無双奥義の解説。

9 騎乗攻撃

騎乗時に□ボタンで出せる騎乗通常攻撃と、□ボタンと△ボタンの組み合わせで出せる騎乗チャージ攻撃の解説。なお、騎乗無双奥義は騎乗通常攻撃4と同じモーションのため省略している。

10 その他の攻撃

特殊な状況下で出せる技の解説。

11 オススメ連携

左の「対一般兵～」は対多数のとき、右の「対敵武将～」は武将と戦うときに役立つ連続攻撃の紹介。

真田幸村

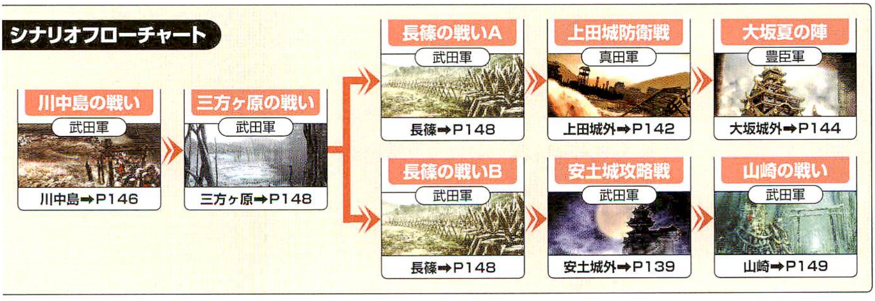
SANADA YUKIMURA

勇猛果敢に戦場を駆ける紅き勇将

PROFILE

武田家に仕え、尽きぬ闘志と純粋なる義侠心をもって合戦にのぞみ、その勇猛ぶりから「日本一の兵（つわもの）」と呼ばれた。大坂冬の陣における徳川軍との戦いでは、その天賦の才をいかんなく発揮し、寡兵ながらも互角以上の戦いを繰り広げる。そして大坂夏の陣では、徳川軍の本陣に猛攻をしかけて、家康を追いつめた。

シナリオフローチャート



武器攻撃の使い勝手はナンバーワン

リーチの長い槍を武器にしていて、攻撃モーションは素早い。さらに能力面では武器防御力が優れており、武器による攻防において強さを発揮する武将。また、全体的に能力のバランスが非常によく、弱点らしい弱点は見あたらないのも特徴だ。したがって技能アイテムは短所を補うものより、「武尊環」や「月読石」など、長所を伸ばすものを優先して選ぶ方がいいだろう。

無双ゲージが長いのも特長のひとつ。発動時間の長さを活かして、コンボを狙っていこう。

基本能力

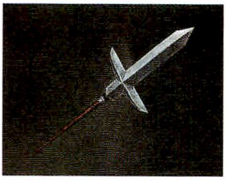
能力	値
体力	150
無双	170
武器攻撃力	50
武器防御力	60
間接攻撃力	56
間接防御力	60
騎乗攻撃力	56
騎乗防御力	60
移動力	100
跳躍力	135
回避力	130

成長タイプ	標準	属性	紅蓮

武器データ

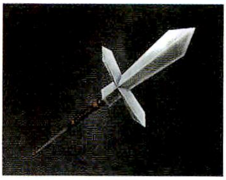
第1武器
両鎌槍
モロカマヤリ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	14



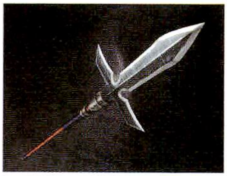
第2武器
十文字槍
ジュウモンジヤリ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	24



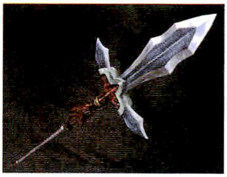
第3武器
月形十文字槍
ツキガタジュウモンジヤリ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	31



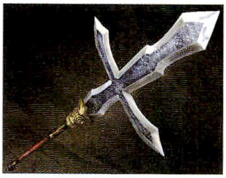
第4武器
紅交龍牙
クレナイコウリュウガ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	42



第5武器
炎槍素戔嗚
エンソウスサノオ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	47



この槍、
決して
折れはせぬ

真田幸村

真田幸村 SANADA YUKIMURA

多様なチャージ4を使いこなせ

通常攻撃

通常攻撃1
□

右から左へ振る。技の出が早く、攻撃後のスキも小さい。

通常攻撃2
□×2

槍を左から右になぎ払う。左方向に攻撃範囲が広い。

通常攻撃3
□×3

通常攻撃2からの返しで左に振る。範囲が広く使いやすい技だ。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□→△

右下から振り上げる。攻撃を受けた敵は打ち上げられる。

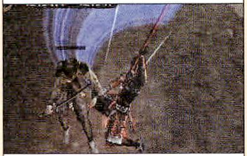
チャージ3−1
□×2→△

槍の柄を前に突き出す。当たった敵を気絶させる効果がある。

チャージ4−1
□×3→△×2

△ボタンを2回以上押すと発動。連打で突く回数が増える。

チャージ2−2
□→△×2〜3



上空で敵を素早く斬る。範囲は狭いが、技の出が早い攻撃。

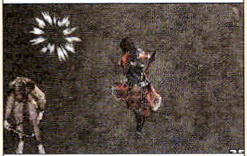
チャージ3−2
□×2→△×2

突進しながら、槍を突き出す攻撃。敵のガードを崩せる。

チャージ4−2
□×3→△×4

上空に向かって突く攻撃。攻撃範囲は正面にしかない。

チャージ2−3
□→△×4



敵を地面に叩きつける。そのあとに追い打ちができる。

チャージ3−3
□×2→△×3

衝撃波を発生させる。無双ゲージを溜められる気絶攻撃だ。

チャージ4−F
チャージ4−1、4−2後自動発生

突きのあと大きく横へ振り払う。「□×3→△ボタン」でも発動。

主力となる攻撃はチャージ4−1と4−F。チャージ4−1は攻撃範囲が狭いものの、槍を連打して一気にダメージを与えるので、1対1で戦うときに最適の技だ。逆にチャージ4−Fは攻撃範囲が広いので、敵に囲まれたときなど多数相手の戦いで有効となる。

通常攻撃4
□×4

左から大きくなぎ払う。リーチは短いが全方位をカバーする。

通常攻撃5
□×5〜7

通常攻撃4からのラッシュ攻撃。技の出も早く乱戦で重宝する。

通常攻撃6
□×8

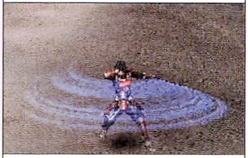
大きく前へなぎ払う。全方位に当たるリーチが長い攻撃。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

自らが回り槍を一回転させる。非常に攻撃範囲が広い技だ。

チャージ4
□×3➡△



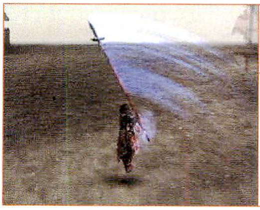
チャージ4−Fと同じ攻撃。連打してもチャージ4−1は出ない。

特殊技 ダッシュ斬りで敵の集団に斬り込め

しばらく力を溜めたのち、前方にダッシュしていき槍を大きくなぎ払う。ダッシュの途中で△ボタンを押せば、ダッシュ中に攻撃を出すことも可能。なお、初めに△ボタンを追加入力すると力を溜める時間が長くなり、ダッシュの距離も長くなる。これによってダッシュ中の攻撃回数が増えるのだ。

溜め時間と攻撃回数の変化

溜め△	斬り△	フィニッシュ
溜め△△	斬り△△	
溜め△△△	斬り△△△ ガード崩し	



斬り

大きく左右に振りながら前に出ていく。斬られた敵は遠くに弾き飛ばされる。

フィニッシュ

後ろから横に大きくなぎ払う。敵の集団に斬り込んでいくときに有効だ。

真田幸村

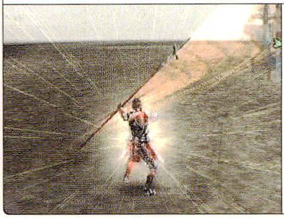
SANADA YUKIMURA

無双奥義

無双奥義
○

槍でなぎ払いながら突進していく。攻撃範囲が広いので大勢を巻き込める。

無双秘奥義
○



無双奥義のあとに槍を8の字に回しながら前進し、立ち止まってなぎ払う。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

右側に向けて前後に大きく振る。攻撃範囲は右側だけで左側の敵には当たらない。

騎乗通常攻撃4
□×4〜7

槍で突き刺す。□ボタン連打で攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5
□×8

槍で突く最後の攻撃には、敵を弾き飛ばす効果がある。

騎乗チャージ2
□➡△

槍をすくい上げて敵を打ち上げる。そこから追い打ちが可能だ。

騎乗チャージ3
□×2➡△

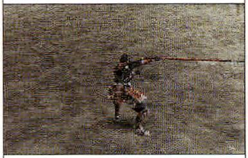
後ろから前になぎ払う。気絶の効果があり、連続技を狙える。

騎乗チャージ4
□×3➡△

前から後ろになぎ払う。範囲が広く、当たった敵を弾き飛ばす。

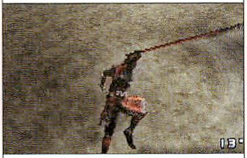
その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□



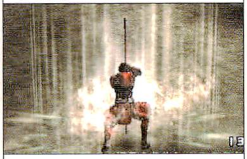
後ろから前になぎ払う。前方にいる敵を一気に弾き飛ばせる。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□



大きく横に振り払う。前方の広範囲の敵に攻撃できる。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△



上空から槍を下に突き刺す。その衝撃で敵をダウンさせる。

FAVORITE ACTION 通常攻撃とチャージ4を軸につなげる

一般兵の集団を相手にするときは、まずチャージ3−3を使って集団に斬り込んでいこう。次に攻撃範囲が広い技で大勢にダメージを与え、無双ゲージを溜める。そしてゲージが溜まったら、無双奥義を発動させて一掃してしまうのだ。また、敵武将と戦うときは、初めにチャージ3−1を当てて気絶させるといい。それからチャージ2−2、チャージ4−2とつないでいくのがオススメだ。

対一般兵オススメ連携

チャージ3−3

通常攻撃をから、攻撃範囲が広いチャージ3—3までつなげる。これで大勢の敵を気絶させよう。

チャージ4−1

隊長クラスの敵兵や突忍など、体力の多い敵に攻撃を当てて無双ゲージを溜める。

チャージ4−F

広範囲の攻撃で大勢の敵にダメージを与え、さらに無双ゲージを溜めていくのだ。

無双奥義

無双奥義を発動させたら、できるだけ多くの敵に攻撃が当たるように、向きを調整しよう。

対敵武将オススメ連携

チャージ3−1

確実に連続技を当てていくために、まずはチャージ3—1で攻撃して、敵を気絶させておく。

チャージ2−2

チャージ2—1で敵を打ち上げてチャージ2—2まで当てる。チャージ2—3は出さないこと。

チャージ4−2

地上に降りたら、落ちてきた敵をチャージ4—1で拾い、チャージ4—2までつなげよう。

無双奥義

無双ゲージが溜まっていたら、そこから無双奥義がつながる。周りの敵も一掃してしまおう。

前田慶次

MAEDA KEIJI

天下無双の呼び声高き
大傾奇者

PROFILE

「利」よりも「風流」を好み、異風の姿形や異様な振る舞いをして、人を脅かすことを好んだ名高い傾奇者(かぶきもの)。主君であり叔父の前田利家を水風呂に入れ、そのスキに出奔してしまうなど、破天荒な逸話は数知れず。しかしひとたび戦場に出れば、愛馬松風にまたがり、比類なき豪傑ぶりを見せる戦さ人として活躍した。

シナリオフローチャート

伊勢長島殲滅戦
織田軍

伊勢長島➡P140

➡

長篠の戦い
織田・徳川軍

長篠➡P148

➡

京洛の舞
織田軍

本能寺➡P147

➡

小田原城潜入
前田軍

小田原城内➡P158

➡

川中島腕試し
前田軍

川中島➡P146

出現条件	無双演武「上杉謙信の章」をクリア

ありあまるパワーで敵をなぎ倒せ

武器、間接、騎乗とあらゆる面において他を圧倒する最強の攻撃力を誇る武将。全体的に攻撃後のスキは大きいが、武器の矛はリーチが長いので、1対1の戦いでも対多数の乱戦でも、破壊力で押し切ることができる。敵を発見したら積極的に斬り込んで攻撃を仕掛けよう。なお、平均以下の能力は移動力だけなので、「天狗下駄」を装備すれば非の打ちどころがなくなるだろう。

無双奥義を初め、攻撃範囲の広い技がそろっているので、乱戦を苦にすることがないのだ。

基本能力

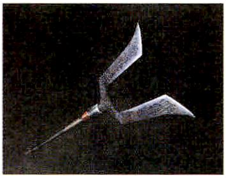
体力	170
無双	155
武器攻撃力	60
武器防御力	56
間接攻撃力	68
間接防御力	60
騎乗攻撃力	70
騎乗防御力	60
移動力	90
跳躍力	150
回避力	120

成長タイプ	パワー	属性	閃光

武器データ

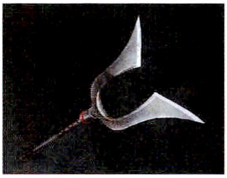
第1武器
二又矛
フタマタボコ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	17



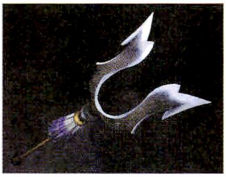
第2武器
琴柱矛
コトジボコ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	27



第3武器
皆朱槍
カイシュヤリ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	34



第4武器
戦神楽
イクサカグラ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	45

第5武器
天之瓊鉾
アマノヌボコ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	50

前田慶次
MAEDA KEIJI

広範囲かつ威力の高いチャージ3が主力だ

通常攻撃

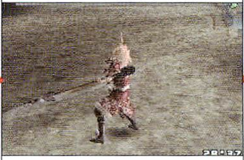
通常攻撃1
□

右から左に振る。技の出が早く、右後方にいる敵にも当たる。

通常攻撃2
□×2

左に振った矛を右に払う。後方の敵にも当てることが可能。

通常攻撃3
□×3



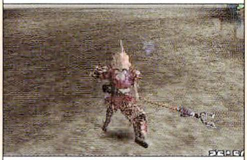
右上から左下へ振り下ろす。ほかよりも若干リーチが短い。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

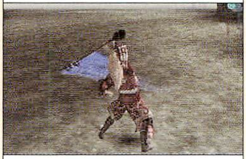
アッパーを決める。敵を打ち上げるので連続技の起点になる。

チャージ3−1
□×2➡△



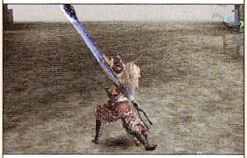
裏拳で攻撃する。当たった敵を気絶させる効果がある。

チャージ4−1
□×3➡△×2〜3



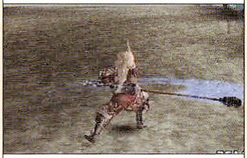
頭の上でぐるっと回す。追加入力で2回まで回すことができる。

チャージ2−2
□➡△×2



右下から振り上げる。出は少し遅いが敵を打ち上げられる。

チャージ3−2
□×2➡△×2



矛を横に素早く一回転させる。リーチが短いが技の出は早い。

チャージ4−2
□×3➡△×4〜6

チャージ4−2と同じ攻撃。追加入力で2回まで出せる。

チャージ2−3
□➡△×3

足を踏みならす。周囲の敵を一度に気絶させる強力な攻撃。

チャージ3−3
□×2➡△×3

矛の柄を地面に叩きつける。全方位の敵を弾き飛ばせる。

チャージ4−F
チャージ4−1、4−2後自動発生

左から右へ大きくなぎ払う。技のあとのスキが若干大きい。

攻撃範囲が広く、強力な技を多数持っているが、なかでも使い勝手がいいのはチャージ3−1だ。敵を気絶させる効果があるので、技を出したあとのスキに敵から反撃されることが少ない。また騎乗攻撃が強力なので、一般兵が相手なら騎乗攻撃だけで一掃することも可能だ。

通常攻撃4
□×4

矛を右から振る。技の出が早く、全方位をカバーできる。

通常攻撃5
□×5〜7

通常攻撃4の返しで左から振る。追加入力で同じ攻撃を繰り返す。

通常攻撃6
□×8

矛を地面に叩きつけて、その衝撃波で全方位の敵を攻撃する。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

右から左へなぎ払う。範囲も広く、当たった敵をダウンさせる。

チャージ4
□×3➡△

左から右へ大きくなぎ払い、当たった敵を弾き飛ばす。

特殊技　決まれば必殺の連続技

慶次の特殊技はチャージ攻撃のように連続で使うのが基本。△ボタンで技を出したときに、もう一度ボタンを押すことで連続技が出る。そこでもう一度押せば最後に敵を打ち上げるので、落ちてきた敵にさらなる攻撃を加えることが可能だ。ただし技の出が遅いので、乱戦で使うのは避けよう。

特殊技のモーション変化

特殊1　ガード崩し
△

矛を右下から振り上げる。右側の広範囲をカバーできる。

特殊2
△×2

矛を右から2回転させて、全方位の敵に連続でダメージを与える。

特殊3　ガード崩し
△×3

矛を突き刺して敵を真上に打ち上げる。強力だが攻撃範囲が狭い。

前田慶次

MAEDA KEIJI

無双奥義

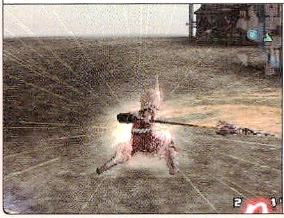
無双奥義

○

その場で矛を8の字に振り回す。移動はできないが、方向転換が可能だ。

無双秘奥義

○



無双奥義のあとに、矛を振り回して突進する。このときには移動ができる。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1

□

騎乗通常攻撃2

□×2

騎乗通常攻撃3

□×3

矛を前後に大きく振り回す。リーチが長く、広範囲に渡って右側にいる敵を攻撃する。

騎乗通常攻撃4

□×4～7

前後になぎ払う攻撃。□ボタン連打で攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5

□×8

最後に大きくなぎ払い、攻撃が当たった敵を弾き飛ばす。

騎乗チャージ2

□➡△

突き上げて敵を打ち上げるが、連続技にはつなげにくい。

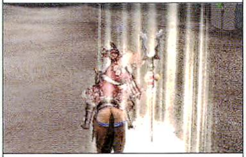
騎乗チャージ3

□×2➡△

上から振り下ろす。攻撃が当たった敵を気絶させる。

騎乗チャージ4

□×3➡△

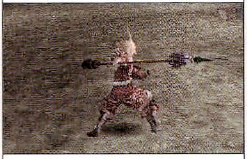


矛を地面に突き刺して衝撃波を出す。全方位の敵を弾き飛ばす。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃

走りながら□



後ろを向いてから、一気に横へ振り払う。リーチの長い攻撃。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□

大きく横へ振り払う。横方向に広い攻撃範囲を持っている。

ジャンプチャージ攻撃

ジャンプ中に△

矛を地面に叩きつけて広範囲に及ぶ衝撃波を出す。

FAVORITE ACTION 敵を気絶させてから連携開始

全体的に攻撃後のスキが大きいので、攻撃をいかに確実に当てていけるかが連続技を狙うときのポイントになる。そこで一般兵を相手にするときでも、敵武将を相手にするときでも、まずは気絶効果があるチャージ3−1から始めよう。次に一般兵には攻撃範囲の広い技を、敵武将には威力の高い技を当てていく。そして、最後はどちらも無双奥義で締めるのが有効な連携だ。

対一般兵オススメ連携

まずは攻撃範囲が広く、技の出も早いチャージ3−1で敵を気絶させ、行動不能に追い込む。

無防備になった敵を、攻撃範囲の広いチャージ4−1で一掃。反撃のスキを与えない。

そのままボタンを連打して、チャージ4−2→チャージ4−Fへとつなぎ、敵をなぎ払う。

無双ゲージが溜まっていたら、最後に無双奥義を発動させ、残っている敵を片づけてしまおう。

対敵武将オススメ連携

一般兵のときと同じように、技の出が早いチャージ3−1で気絶させておき、次につなげる。

気絶した敵には、威力の高いチャージ2−2がオススメ。攻撃の最後には敵を打ち上げる。

打ち上げた敵を通常攻撃で拾って連続技につなげる。通常攻撃5まで出していこう。

最後に無双奥義を出してトドメをさす。すべてヒットすれば、かなりのコンボ数を稼げるはずだ。

織田信長

ODA NOBUNAGA

天下布武の覇道を歩む戦国の魔王

PROFILE

若い頃は“うつけ”と呼ばれていたが、圧倒的な戦力を誇る今川軍を撃ち破り、全国にその名を轟かせた。その果断な行動は、一向一揆との戦いでの容赦ない態度でも知られる。また、楽市楽座による経済の活性化や鉄砲の三段撃ちなど、政治と戦争の両方で天才ぶりを発揮。あらゆる面で戦国の常識を覆す、乱世の風雲児だ。

シナリオフローチャート

桶狭間の戦い
織田軍

桶狭間➡P145

»

伊勢長島殲滅戦
織田軍

伊勢長島➡P140

→ 分岐

長篠の戦いA
織田・徳川軍

長篠➡P148

»

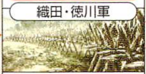
本能寺の変
織田軍

本能寺➡P147

»

安土城奪還戦
織田軍

安土城外➡P139

長篠の戦いB
織田・徳川軍

長篠➡P148

»

岐阜城防衛戦
織田軍

稲葉山城外➡P141

»

山崎の戦い
織田軍

山崎➡P149

出現条件	無双演武「お市の章」「雑賀孫市の章」「濃姫の章」をクリア

間接攻撃に注意して戦う

武器の剣は攻撃の出が早く、能力面もバランスがとれている使い勝手のいい武将。攻撃時にできるスキが少ないうえ、攻撃範囲が広いチャージ攻撃を持っているので、対多数や1対1、近距離や遠距離、あらゆる状況に対応することができる。ただし、間接防御力が低めになっているので、弓兵や鉄砲兵は苦手とする。これらの敵を戦場で見かけたら、優先して倒していくように心がけよう。

技能アイテムは弱点を補うものを選ぶといい。なかでも「獅子母衣」は、忘れずに装備しておきたい。

基本能力

体力	150	騎乗攻撃力	64
無双	170	騎乗防御力	68
武器攻撃力	54	移動力	100
武器防御力	56	跳躍力	135
間接攻撃力	60	回避力	120
間接防御力	56	成長タイプ	標準
		属性	夜叉

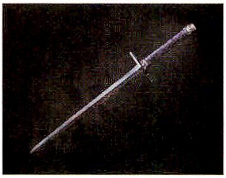
武器データ

第1武器

蜘蛛切

クモキリ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	15

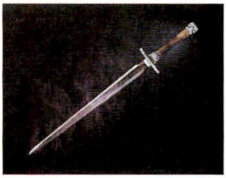


第2武器

鬼切

オニキリ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	25



第3武器

圧し切長谷部

ヘシギリハセベ

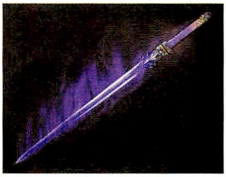
連続攻撃回数	8
基本攻撃力	32

第4武器

妙法千五村正

ミョウホウセンゴムラマサ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	43



第5武器

蛇之麁正

オロチノアラマサ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	48

織田信長 ODA NOBUNAGA

優秀な技で敵を圧倒しろ

通常攻撃

通常攻撃1
□

右上から左下に振り下ろす。リーチは短いが、技の出が早い。

通常攻撃2
□×2

左から右に振る。全方位に攻撃可能で攻撃後のスキも小さい。

通常攻撃3
□×3

右上から振り下ろす。リーチは短いが全方位をカバーできる。

チャージ攻撃

チャージ2－1
□➡△

左下から振り上げ、攻撃が当たった敵を上空に打ち上げる。

チャージ3－1
□×2➡△

体を回転させながら振り下ろす。技の出が少し遅い。

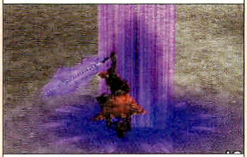
チャージ4－1
□×3➡△

妖気を放出する。△ボタン連打でリーチが長くなる。

チャージ2－2
□➡△×2

跳び上がり、浮いて敵に追い打ちを仕掛ける。

チャージ3－2
□×2➡△×2



右手で地面を叩き、その衝撃で敵を浮き上がらせる。

チャージ4－2
□×3➡△×2

妖気を1回溜めた攻撃。範囲はチャージ4－1よりも広くなる。

チャージ2－3
□➡△×3

浮いた敵にラッシュを仕掛けてから、地面に叩きつける。

チャージ3－3
□×2➡△×3

妖気をまとい飛びながら突進。乱戦から抜け出すときに最適。

チャージ4－F
□×3➡△×3

妖気を3回溜めた攻撃。威力が高まり、攻撃範囲も広くなる。

技の出が早い通常攻撃や強力なチャージ攻撃など、多彩な攻撃パターンを持っているが、そのなかでも特殊技の使いやすさが群を抜いている。敵を気絶させることができるこの攻撃を起点にすれば、対多数であろうと1対1であろうと、有利に戦えるはずだ。

通常攻撃4
■×4

左下から振り上げる。技の出が早いので対多数に有効だ。

通常攻撃5
■×5～7

通常攻撃4の返しの攻撃。連打すれば同じ攻撃を繰り出す。

通常攻撃6
■×8

素早く横に一回転させ、攻撃が当たった敵をダウンさせる。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
■×4

剣を素早く横に振り、当たった敵はその場でダウンする。

チャージ4
■×3➡△

チャージ4－1と同じ攻撃だが、溜めることができない。

特殊技 妖気の弾を投げつけて一網打尽にせよ

浮遊しながら気を溜め、上空から下に向けて妖気の弾を投げる。弾の効果は△ボタンを押す回数によって、ガード崩し→気絶→弾き飛ばしかガード崩しと変わっていく。なお乱戦で使うと、弾を出す前に矢で撃ち落とされたりジャンプ攻撃で斬られるので、敵から少し離れた位置で使おう。

溜め時間と効果の変化

溜め△	ガード崩し
溜め△△	気絶
溜め△△△	弾き飛ばし／ガード崩し

△ボタンを2回押して溜めると、敵を気絶させられる。連続技の起点にしよう。

ガードを崩したときは、着地する前にジャンプ攻撃につなぐのが効果的だ。

織田信長 ODA NOBUNAGA

無双奥義

無双奥義
◯

低空を飛行しながら剣を振り回していく。発動中は方向を操作できる。

無双秘奥義
◯

無双奥義発動後、その場で回転攻撃→突進しながら斬りつけへとつなぐ。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

馬上から素早く前後に斬りつける。そして3回目は右前方に向けて剣を振り下ろす。

騎乗通常攻撃4
□×4〜7

剣を素早く前後に振る。□ボタン連打で攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5
□×8

最後に振る攻撃は、敵を弾き飛ばせる効果がある。

騎乗チャージ2
□➡△

剣を振り上げる攻撃。敵を打ち上げることができる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

前から大きく振り下ろし、当たった敵を気絶させる。

騎乗チャージ4
□×3➡△

体から妖気を放出する。全方位にいる敵を弾き飛ばせる。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□

低空飛行をしていき斬りつける。攻撃範囲は前方にしかない。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□

剣で横に斬りつける。リーチが短く、攻撃範囲がやや狭い。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△

剣を地面に突き刺す。倒れている敵への追い打ちに使える。

FAVORITE ACTION 特殊技から攻撃を開始する

連続技を狙うときのカギとなるのは、特殊技と無双奥義のふたつ。対一般兵、敵武将ともに、特殊技から入って無双奥義で締めるというのが常とう手段だ。このとき大切なのが、特殊技は気絶効果があるものを使うということ。これで敵を足止めしておけば、簡単に次へつないでいける。また最後の無双奥義は、相手によって攻撃を使い分けることがポイントになる。

対一般兵オススメ連携

特殊技

集団を見つけたらとりあえず特殊技を出そう。ここで使うのは、気絶効果のある弾だ。

通常攻撃3

敵の方に近づきながら下降していき、着地したら通常攻撃。通常攻撃3まで当てていこう。

チャージ4―F

通常攻撃3のあとはチャージ4―Fにつなぎ、妖気を放出。これで周囲の敵を一気に弾き飛ばせる。

無双奥義

敵を弾き飛ばしたらすぐに無双奥義を発動。空中の敵を追いかけ、斬りつけるのだ。

対敵武将オススメ連携

特殊技

攻撃の起点はやはり特殊技になる。対一般兵と同じく、気絶効果のある弾を当てよう。

チャージ2―3

チャージ2―1で打ち上げて、上空でラッシュを決める。さらに2―3で地面に叩きつけるのだ。

ジャンプチャージ攻撃

着地時にジャンプチャージ攻撃でダウンしている敵に追い打ちをかけると、敵が少し浮く。

無双奥義

敵が浮いたらすぐに無双奥義を発動。発動したらすぐに□ボタンで攻撃していこう。

明智光秀

AKECHI MITSUHIDE

礼節に生き信長に背いた知将

PROFILE

眉目秀麗にして頭脳明晰、軍略にも優れた教養人。美濃の名家に生まれ、のちに信長の家臣になると、その類い希な政治力を発揮して、足利家と信長を取り結ぶなどの功を立てた。また、指揮官としても優秀で、幾多の戦功を挙げたが、「格式」や「伝統」に敬意を払う性格が信長との対立を呼び、やがて本能寺での謀叛に及ぶ。

シナリオフローチャート

防御力を活かして乱戦を制す

体力ゲージの長さと武器防御力の高さが最大の特徴。そのため、一般兵に囲まれても焦らずに対処していけるはずだ。ただし、チャージ攻撃は全体的に攻撃時にできるスキが大きいので、大勢の敵を相手にするときは通常攻撃、もしくは無双奥義を使った方がいい。そのほか能力面では、騎乗攻撃力と騎乗防御力に優れているので、馬に乗れば戦闘を有利に進めていけるはずだ。

敵武将との戦いでも周りに一般兵が多くいる場合は、通常攻撃を中心に攻めていく方がいい。

基本能力

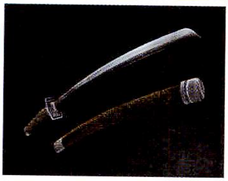
能力	値
体力	160
無双	160
武器攻撃力	52
武器防御力	58
間接攻撃力	52
間接防御力	64
騎乗攻撃力	60
騎乗防御力	64
移動力	95
跳躍力	130
回避力	130

成長タイプ	標準	属性	閃光

武器データ

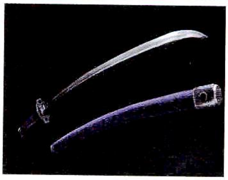
第1武器
無銘
ムメイ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	14



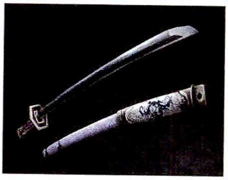
第2武器
無銘業物
ムメイワザモノ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	24



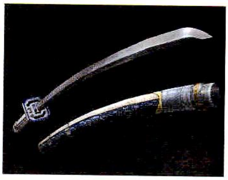
第3武器
備前近景
ビゼンチカカゲ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	31



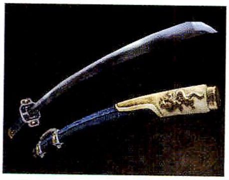
第4武器
数珠丸恒次
ジュズマルツネツグ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	42



第5武器
霊剣布都御魂
レイケンフツミタマ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	47



この刀は、
心を斬るために
あるのです

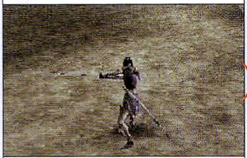
明智光秀

明智光秀
AKECHI MITSUHIDE

対武将では強力なチャージ3を使え

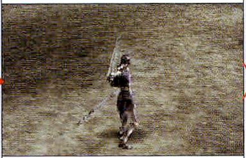
通常攻撃

通常攻撃1
□



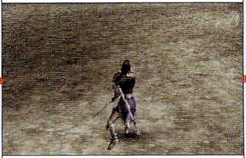
右から横に斬りつける。出が早く、攻撃の起点となる技だ。

通常攻撃2
□×2



左に振った刀を右に返す。リーチは短いが全方位に当たる。

通常攻撃3
□×3



真上から振り下ろす攻撃。正面と右後ろにしか当てられない。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

左下から振り上げ、当たった敵を打ち上げる。

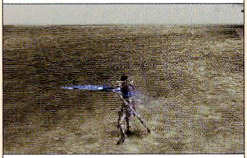
チャージ3−1
□×2➡△

右上から斜めに斬る。敵を気絶させる効果がある。

チャージ4−1
□×3➡△

刀を横から素早く振り、当たった敵を気絶させる。

チャージ2−2
□➡△×2



突進して横斬りを出す。集団から離脱したいときに重宝する。

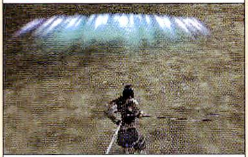
チャージ3−2
□×2➡△×2

鋭い突き攻撃を繰り出す。一気に大ダメージを与えられる攻撃。

チャージ4−2
□×3➡△×2

右下から振り上げる。範囲は狭いが敵を打ち上げられる。

チャージ2−3
□➡△×3



後ろを振り向いてから衝撃波を出す。当たった敵を弾き飛ばす。

チャージ3−3
□×2➡△×3

倒れた相手に刀を突き刺す。衝撃で周りの敵を浮かせる。

チャージ4−F
□×3➡△×3

跳び上がって打ち上げた敵を斬り、遠くへ弾き飛ばす。

対多数に有効なチャージ攻撃は少ないが、1対1となれば話は別。効果的な技を豊富に持っていて、幅広い攻撃を展開できる。なかでも、チャージ3－1からチャージ3－3へとつなぐ連続攻撃は非常に強力で、決まればほとんどの敵をひん死の状態まで追い込むことができる。

通常攻撃4
□×4

左下から振り上げ、全方位に攻撃する。乱戦時に使える技だ。

通常攻撃5
□×5～7

右下から振り上げる。追加入力で繰り返し攻撃が可能。

通常攻撃6
□×8

刀を後ろから時計回りに振り、当たった敵をダウンさせる。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

素早く一回転しながら斬る。リーチは短いが技の出が早い。

チャージ4
□×3➡△

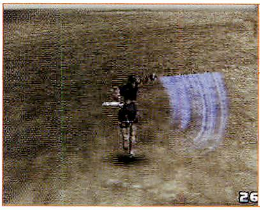
動きはチャージ4－1と同じだが、当たった敵は弾き飛ぶ。

特殊技 ダッシュ打ち上げから連続技を決めろ

力を溜めてからダッシュしていき、最後に打ち上げ攻撃を出す。そのため、このあとにも攻撃をつなげやすい特殊技だ。また、ダッシュ中も△ボタンで攻撃を出すことができ、力を溜めているときに△ボタンを追加入力すれば、ダッシュ中に出せる攻撃の回数が増えていく。

溜め時間と攻撃回数の変化

溜め△	斬り△	フィニッシュ
溜め△△	斬り△△	
溜め△△△	斬り△△△ ガード崩し	



斬り

敵を弾き飛ばすことができる。溜め時間によっては最大6回まで攻撃可能。

フィニッシュ

敵を打ち上げる効果がある。落ちてきた敵に連続技を決めていくのだ。

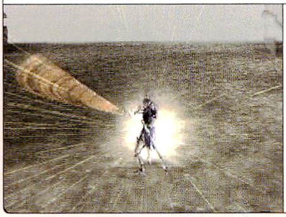
明智光秀

AKECHI MITSUHIDE

無双奥義

無双奥義

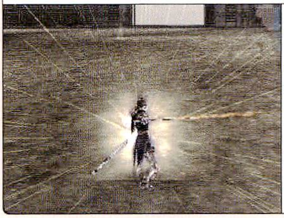
○



左右に大きく斬りつけながら突進する。1対1でも対多数でも有効な技だ。

無双秘奥義

○



斬りながら突進したあと、その場で素早く3回斬り、最後に横へ振り抜く。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1

□

騎乗通常攻撃2

□×2

騎乗通常攻撃3

□×3

刀を前後に大きく振って攻撃する。リーチは長いが攻撃範囲は右側のみにしかない。

騎乗通常攻撃4

□×4〜7

突き攻撃を連打で出す。シフト移動すると当てやすい。

騎乗通常攻撃5

□×8

刀で右側を突く。敵を弾き飛ばす効果のある攻撃だ。

騎乗チャージ2

□➡△

後ろから前に大きく振り上げ、敵を上空に打ち上げる。

騎乗チャージ3

□×2➡△

前後に斬りつける。リーチが長く、当たった敵を気絶させる。

騎乗チャージ4

□×3➡△

後ろから刀を振り上げる。当たった敵を弾き飛ばせる。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃

走りながら□

当たった敵を打ち上げるので、連続技の起点として使える。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□

真上から振り下ろす。前方と左側にしか攻撃できない。

ジャンプチャージ攻撃

ジャンプ中に△

刀を地面に突き刺す。ダウンした敵に追い打ちが可能だ。

FAVORITE ACTION チャージ3－3で大ダメージを狙おう

大勢の敵を相手にするときは、特殊技と通常攻撃が有効。集団との間合いを計って特殊技で斬り込み、続けて通常攻撃で敵を蹴散らしていこう。敵武将が相手のときは、有効な技を多数もっているので、さまざまな連続技が狙える。なかでもチャージ3－3までの連続技は有効だ。初めにチャージ4－1で敵を気絶させておけば、確実に3－1につなげることができるだろう。

対一般兵オススメ連携

特殊技で集団に斬り込んでいく。技の最後に敵が浮き上がるので、連続技につなげていける。

敵が地面に落ちる前に、攻撃範囲が広く出も早い通常攻撃1で拾い、チャージ3－1へつなごう。

チャージ3－1を当てたら、チャージ3－3までつないで、周りにいる敵を浮き上がらせる。

周りの敵が浮き上がったら、すぐに無双奥義を発動。すると浮き上がった敵に攻撃が当たる。

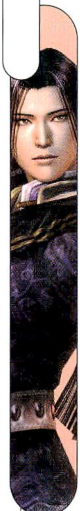
対敵武将オススメ連携

チャージ4－1で気絶させる。チャージ4－2や4－Fは気絶効果がないので、ここで止めよう。

気絶している敵をチャージ2－1で打ち上げる。ここでも2－1で止めておき、次につなげる。

落ちてきたところを、通常攻撃で拾う。チャージ3－1につなぐため、2発まで当てよう。

最後にチャージ3－1から3－3までを繰り出し、一気にトドメを刺してしまうのだ。



石川五右衛門

ISHIKAWA GOEMON

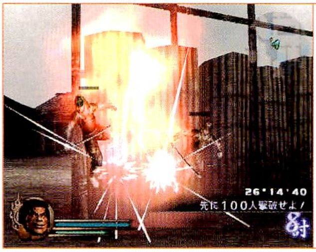
天下の堅城にも忍び込む日本一の大泥棒

PROFILE

大砲を背負い、巨大な槌を振り回して、権力者たちのお宝を狙う戦国末期の盗賊。元々は伊賀忍者というだけあって、大柄な身体に似合わぬ身のこなしと多彩な忍術を身につけている。その大たんさはとどまるところを知らず、屋敷や仏閣、城にまで侵入し、果ては時の天下人、豊臣秀吉の寝室にも忍び込んだという。

巨大な大砲は伊達じゃない

槌はリーチが短く、攻撃後のスキも大きいので乱戦には不向き。その代わりに特徴的な間接攻撃を持っている。大砲から発射する弾丸は、一発で複数の敵を弾き飛ばすことができ、△ボタンで発射すると貫通して遠くの敵にまで当たる。集団を見かけたら、この間接攻撃で先制してから、接近戦に持ち込むようにするといい。なお移動力がかなり低いので、「天狗下駄」は必ず装備したい。



間接チャージ攻撃を使えば、弾丸が最後に爆発して広範囲の敵にダメージを与えることができる。

基本能力

体力	175
無双	135
武器攻撃力	58
武器防御力	50
間接攻撃力	76
間接防御力	44
騎乗攻撃力	56
騎乗防御力	44
移動力	50
跳躍力	115
回避力	80
成長タイプ	パワー
属性	閃光

武器データ

第1武器
石割り
イシワリ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	16

第2武器
岩破り
イワヤブリ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	26

第3武器
嶽崩し
タケクズシ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	33

第4武器
魁伐折羅
カイバサラ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	44

第5武器
轟雷建御雷
ゴウライタケミカヅチ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	49

石川五右衛門
ISHIKAWA GOEMON

乱戦は何がなんでも避けること

通常攻撃

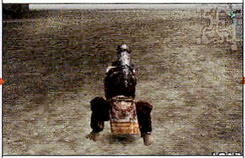
通常攻撃1
□

右下から振り上げる。後方にいる敵にも攻撃が当たる。

通常攻撃2
□×2

左後ろから横に振る。全方位をカバーできる攻撃だ。

通常攻撃3
□×3



槌を地面にたたき落とす。前と後にしか攻撃が当たらない。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

左下から豪快にすくい上げて、当たった敵を打ち上げる。

チャージ3−1
□×2➡△

真上から地面に叩き落とす。攻撃範囲が狭いのが難点。

チャージ4−1
□×3➡△×2〜3

槌をぐるぐると回して攻撃する。追加入力で攻撃回数が増える。

チャージ2−2
□➡△×2

槌を頭上で振り回す。振り回したあとは遠くに放り投げる。

チャージ3−2
□×2➡△×2

地面を踏みつけて名乗りを上げる。当たった敵は気絶する。

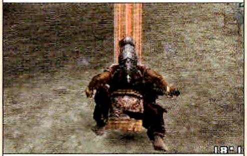
チャージ4−2
□×3➡△×4〜5

槌を片手で持ち、自らが回転する。攻撃範囲が少し広がる。

チャージ2−3
□➡△×3

槌を放り投げたあとに、地面を踏みつけて敵を気絶させる。

チャージ3−3
□×2➡△×3



上空に弾丸を撃ち上げる。撃った弾は時間をおいて着弾する。

チャージ4−F
チャージ4−1、4−2後自動発生

最後にチャージ4−2で攻撃し、体勢が崩れてしまう。

チャージ攻撃はどれも攻撃範囲が広く、チャージ2－1の打ち上げは、複数の敵を巻き込むことができる。乱戦はこの攻撃を使って切り抜けよう。ただし、どの攻撃も技の出が極端に遅いので、自ら乱戦に入っていくのは避けること。チャージ攻撃も集団の外から放っていくのだ。

通常攻撃4
□×4

槌を右上から左下に振り下ろす。技の出が早く、範囲も広い。

通常攻撃5
□×5～7

前に突進しながら槌を振り回す。集団相手に使い勝手がいい。

通常攻撃6
□×8

右から槌を振り下ろす。リーチは短いが攻撃範囲は広い。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

技の出が早く、敵をダウンさせるが、攻撃後のスキは大きい。

チャージ4
□×3➡△

チャージ4－Fと同じ攻撃だが、攻撃回数は増えない。

特殊技　大砲で時間差攻撃だ

上空に弾丸を撃ち上げる攻撃。発射してから着弾するまでに時間差があるので、そのあいだに敵を攻撃していれば、攻撃の途中に弾丸が当たってコンボ数の増加につながる。また、追加入力で弾丸を3発まで発射でき、1発ごとに射程距離が伸びる。1発目は近距離で、2発目は中距離、3発目は遠距離に着弾する。なお左スティックを傾ければ、発射の方向を変えることもできる。

特殊技の流れ

敵が近づいてくる前に、迎え撃つ形で弾丸を撃ち上げる。

近づいてきた敵を武器で攻撃しているあいだに……。

弾丸が落ちてきて、当たった敵を弾き飛ばすのだ。

石川五右衛門

ISHIKAWA GOEMON

無双奥義

無双奥義
○

止まったまま大砲を乱射する。当てにくいが、強烈なダメージを与えられる。

無双秘奥義
○

大砲を乱射をしたあとに、槌を振り回して突進。周りの敵を一掃する。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

槌を素早く前後に振る。リーチが短く、右側の足下にいる敵にしか当たらない。

騎乗通常攻撃4
□×4～7

槌の先が長くなり、大きく振り回す。リーチはかなり長い。

騎乗通常攻撃5
□×8～9

騎乗通常攻撃4−1と同じ攻撃。追加入力でさらに2回繰り返す。

騎乗チャージ2
□➡△

後ろからすくい上げる攻撃。当たった敵は打ち上げられる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

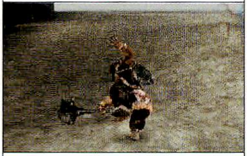
真横に振り下ろす気絶攻撃。範囲が狭いのが難点。

騎乗チャージ4
□×3➡△

馬の上で逆立ちをして大砲を放つ、強力な攻撃だ。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□



槌を大きく振り下ろす。技のスキが大きいため使いにくい。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□×1～3

尻もちをつく形でぶつかっていき、3回バウンドする。

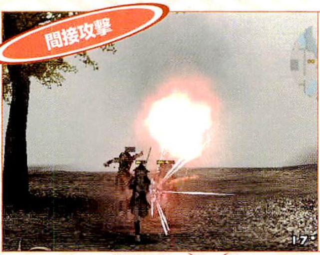
ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△

地面に槌を勢いよく叩きつける。攻撃範囲の広い技だ。

FAVORITE ACTION 遠距離から徐々にダメージを与えていく

五右衛門はコンボをつなげやすい攻撃が少ないので、無理につなげていこうとはせず、遠距離からの攻撃を活かして戦うといい。初めに間接攻撃を行っておき、続いて特殊技を見舞う。それからチャージ2−3へとつなぐのだ。ここまでの連携は、対一般兵でも対敵武将でも同じ。一般兵にはそこからもう一度チャージ2−3を当てていき、敵武将には無双奥義でトドメを刺しにいくのだ。

対一般兵オススメ連携



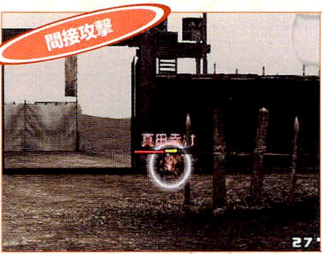
自ら斬り込んでいくのではなく、敵に近づかれる前に間接攻撃を当てておく。

敵が五右衛門の目の前に来るタイミングを見計らって、特殊技の大砲を放っておこう。

自ら敵に攻撃を仕掛けていき、チャージ2―3を出す。途中で弾丸が着弾しているはずだ。

チャージ2―3で気絶している敵に、攻撃範囲の広いチャージ4―Fを当てて弾き飛ばそう。

対敵武将オススメ連携



敵武将を相手にする場合も先に間接攻撃を行っておく。余裕があれば間接チャージ攻撃でもいい。

敵が起きあがってきたところに特殊技を放っておき、自ら近づいていき攻撃を仕掛ける。

落ちてきた弾丸でダメージを与えつつ、チャージ2―3までつないでいき、敵を気絶させよう。

気絶している敵をしっかり狙って、強烈な無双奥義を当てていけば撃破は間違いない。

上杉謙信

UESUGI KENSHIN

戦国最強と称される毘沙門天の化身

PROFILE

甲斐の武田信玄と川中島で幾多の名勝負を繰り広げ、手取川の戦いでは、当時もっとも勢いのあった織田軍を完膚無きまでに叩きのめした合戦の天才。"越後の龍"と呼ばれ隣国から恐れられていたが、信玄が北条、今川と争い、甲斐に塩が輸入されなくなると、甲斐の民のために塩を援助するなど、仁者としての一面もあった。

シナリオフローチャート

川中島の戦い
上杉軍

川中島➡P146

➡

小田原城潜入
上杉軍

小田原城内➡P158

➡

上田城攻略戦
上杉軍

上田城外➡P142

➡

岐阜城攻略戦
上杉軍

稲葉山城外➡P141

➡

川中島宿命戦
上杉軍

川中島➡P146

姉川の戦い
上杉軍

姉川➡P143

騎乗時に真価を発揮する

攻撃モーションにクセがなく、扱いやすい武器を装備しているが、移動力の低さが足を引っ張る。動きの素早い敵武将と戦うときはガードをしっかり固めておき、敵の攻撃をしのいだスキに反撃するという戦法をとろう。また、高い騎乗攻撃力を活かすためにも、「馬鞍」を装備しておきたい。こうすることで特徴を活かせるのと同時に、移動力の低さもカバーすることができる。

「馬鞍」の効果がない城内では、代わりに「天狗下駄」を装備して移動力を補っておくといい。

基本能力

体力	165
無双	140
武器攻撃力	56
武器防御力	54
間接攻撃力	68
間接防御力	48

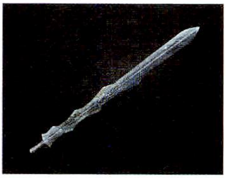
騎乗攻撃力	70
騎乗防御力	48
移動力	60
跳躍力	105
回避力	80

成長タイプ	パワー	属性	凍牙

武器データ

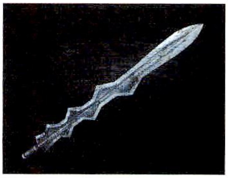
第1武器
波刃刀
ナミバトウ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	15



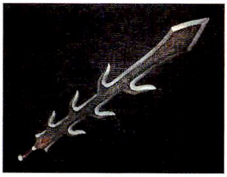
第2武器
七握刀
シチツカトウ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	25



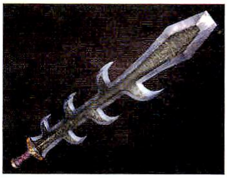
第3武器
七支霊刀
シチシレイトウ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	32



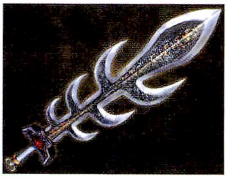
第4武器
姫鶴一文字
アメノムラクモ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	43



第5武器
天叢雲
アメノムラクモ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	48



上杉謙信

上杉謙信
UESUGI KENSHIN

攻撃モーションはどれも優秀だ

通常攻撃

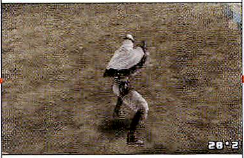
通常攻撃1
□

右上から振り下ろし、後方以外の全方位に攻撃する。

通常攻撃2
□×2

左下から刀を振り上げる。左後方の敵にも攻撃可能だ。

通常攻撃3
□×3



前方に突き刺す。攻撃範囲が狭いが技のスキは小さい。

チャージ攻撃

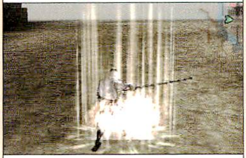
チャージ2−1
□➡△

左下から刀を振り上げる打ち上げ攻撃で、連続技の起点になる。

チャージ3−1
□×2➡△

右下から振り上げる。右方向に当たる気絶攻撃。

チャージ4−1
□×3➡△×1



気を溜めて衝撃波を出す。追加入力すれば攻撃力が上がる。

チャージ2−2
□➡△×2

打ち上げた敵を地面に叩きつける。その衝撃で周囲も攻撃する。

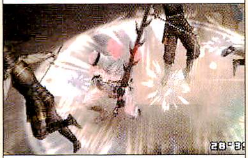
チャージ3−2
□×2➡△×2

左から右上に素早く斬る。当たった敵を打ち上げる。

チャージ4−3
□×3➡△×2

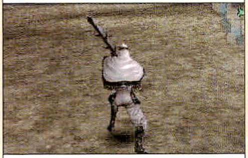
気を1回溜めた攻撃。威力が高まり、攻撃範囲も広くなる。

チャージ2−3
□➡△×3



叩きつけた敵と周りの敵を弾き飛ばす。全方位をカバーできる。

チャージ3−3
□×2➡△×3〜4



右下からすくい上げる。追加入力すると刀ごと前に突き出す。

チャージ4−F
□×3➡△×3

気を3回溜めた攻撃。威力がもっとも高く、攻撃範囲も広い。

通常攻撃にチャージ攻撃、特殊技と使い勝手のいい攻撃がそろっている。なかでも主力になるのがチャージ2−1だ。敵を打ち上げてからさまざまな攻撃につないでいけるので、どのような状況にも対応できる。また、優秀な騎乗攻撃の中では、騎乗チャージ4がオススメ。

通常攻撃4
□×4

刀を前方で大きく回す。集団を一掃したいときに使っていこう。

通常攻撃5
□×5〜7

通常攻撃4を出しながら前進する。連打で3回繰り返す。

通常攻撃6
□×8

自らが回って刀を一回転させるので、全方位をカバーできる。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

刀を右から左に降る。振りは素早いが、攻撃範囲がやや狭い。

チャージ4
□×3➡△

気を溜めてから衝撃波を放つ。全方位をカバーできる攻撃だ。

特殊技 4種類の式神の特徴を知ろう

気合いを溜めたあとに式神を飛ばす。式神は右の4種類があり、武器ごとに決まったものが出る。気合いを溜めているときに△ボタンを追加入力すれば、射程距離や攻撃範囲、攻撃力を高めることができる。なお、どの武器にどの式神がつくのかは、武器を入手したときにランダムで決定する。

式神の種類

式神	効果
鳳凰	弾き飛ばし
犬神	弾き飛ばし
紙人形	ダウン
毘沙門天	弾き飛ばし

紙人形は時限爆弾のように、発動後しばらくしてから爆発する攻撃だ。

鳳凰は△ボタンを連打することで、飛んでいく距離を伸ばすことができる。

上杉謙信

UESUGI KENSHIN

無双奥義

無双奥義
○

刀を下から振り上げながら突進する。前方向に長いリーチを持つ。

無双秘奥義
○

突進を続けたあと、その場で素早く横に斬り、突進の斬りをする。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

刀を大きく前後に振って攻撃する。リーチは長いが、右側だけにしか攻撃できない。

騎乗通常攻撃4
□×4〜7

右側で大きく刀を回して攻撃。追加入力で4回まで出せる。

騎乗通常攻撃5
□×8

騎乗通常攻撃4と同じ振りで、当たると敵を弾き飛ばす。

騎乗チャージ2
□➡△

後ろからすくい上げる。当たった敵は打ち上げられる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

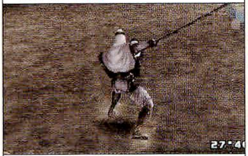
刀を真下に振り下ろし、当たった敵を気絶させる。

騎乗チャージ4
□×3➡△

前方から鋭く斬りつける。リーチが長く使いやすい攻撃だ。

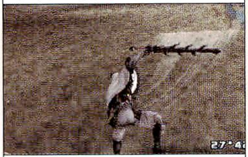
その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□



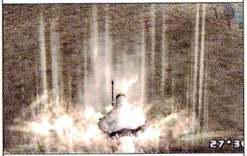
突進しながら斬りつけていき、当たった敵を弾き飛ばす。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□



刀を大きく横へ振り払う。横に長いリーチを持っている。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△



地面に刀を突き刺して、広範囲に広がる衝撃波を生む。

FAVORITE ACTION チャージ2−1を確実に当てていこう

チャージ2−1の攻撃力が抜群なので、一般兵相手にも敵武将相手にも、これをおりまぜていきたい。そこでどちらの場合も、まずはその攻撃を確実に当てるために、チャージ3−1で敵を気絶させておこう。それからチャージ2−1を使って打ち上げ、一般兵には叩きつけたあとに衝撃波が出るチャージ2−2を当てる。一方、敵武将には強力なチャージ2−1をもう一回当てるのが有効だ。

対一般兵オススメ連携

チャージ3−1で敵を気絶させる。ただし、左側の敵には攻撃が当たらないので注意しよう。

気絶している敵をチャージ2−1で攻撃。これで複数の敵を打ち上げることが可能だ。

打ち上げた敵をチャージ2−2で叩きつける。地上にいる敵にもダメージを与えられる攻撃だ。

着地と同時に無双奥義を発動。できるだけ大勢を巻き込めるように移動していこう。

対敵武将オススメ連携

対敵武将でも同じく、初めはチャージ3−1を当てて敵を気絶させておくこと。

しっかりと狙いをつけてチャージ2−1を出す。ここでは追加入力しないことがポイントだ。

敵が落ちてきたところに合わせてチャージ2−1を使う。もう一度打ち上げて追加入力しよう。

上空から叩きつけたあと、弾き飛ばしてしまえば、相手はもう虫の息になっているはずだ。

OICHI

お市

PROFILE

美貌で名高い織田信長の妹。明るく素直な性格で、家中においては多くの武将たちから慕われていた。浅井長政のもとへと嫁ぎ、その後の淀君やお江をもうけるなど、幸せな暮らしをおくる。しかしその幸福もつかの間、夫長政と兄信長のあいだで争いが勃発し、愛する夫と尊敬する兄に挟まれ、深く思い悩むこととなる。

一途な想いを秘める信長の妹

シナリオフローチャート

クセのある武器を使いこなせ

武器攻撃力の低さが最大の弱点。一撃で敵武将を撃破できるような技は持っていないので、手数の多さでダメージを与えていこう。そのためには、いかに攻撃をつなげていけるが重要になる。さいわい武器の剣玉はリーチが長く、攻撃の出も早いので、連続技をつなげるのは難しくないはずだ。ただし、全体的に技を出したあとのスキが大きいので、攻撃は確実に当てるようにしたい。

長いリーチを活かして連続攻撃をつなげていけば、攻撃力の低さを手数でカバーできる。

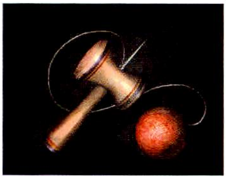
基本能力

体力	130
無双	160
武器攻撃力	44
武器防御力	60
間接攻撃力	56
間接防御力	86
騎乗攻撃力	44
騎乗防御力	56
移動力	125
跳躍力	165
回避力	160
成長タイプ	スピード
属性	閃光

武器データ

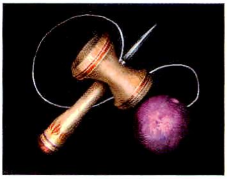
第1武器
剣玉・梅
ケンダマ・ウメ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	12



第2武器
剣華玉・藤
ケンカダマ・フジ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	22



第3武器
剣美玉・百合
ケンビダマ・ユリ

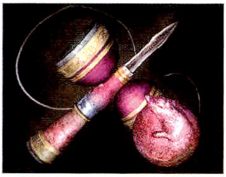
連続攻撃回数	8
基本攻撃力	29

第4武器
如意宝珠・菫
ニョイホウジュ・スミレ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	40

第5武器
木花開耶・桜
コノハナサクヤ・サクラ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	45



お市
OICHI

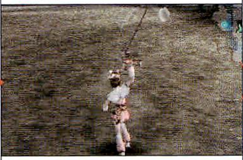
通常攻撃4と5でコンボ数を稼ぐ

通常攻撃

通常攻撃1
□

剣玉を右上から振り下ろす。技の出が早く、スキも少ない。

通常攻撃2
□×2



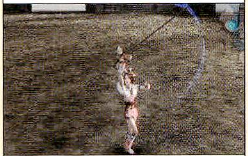
通常攻撃1で下ろした剣玉を、素早く上に振り上げる。

通常攻撃3
□×3

右上から振り下ろす。真後ろ以外の方向に当たる技だ。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

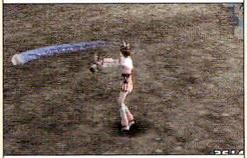


自らが回って剣玉を振り上げ、当たった敵を打ち上げる。

チャージ3−1
□×2➡△

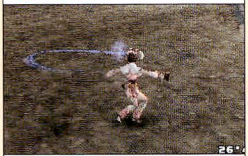
剣玉を上から素早く左に振る。気絶効果がある攻撃だ。

チャージ4−1
□×3➡△×1〜4



剣玉を振り回す。追加入力で攻撃回数を増やせる。

チャージ2−2
□➡△×2

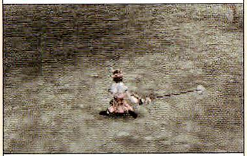


自ら回って剣玉を横に回す。これで打ち上げた敵を拾える。

チャージ3−2
□×2➡△×2

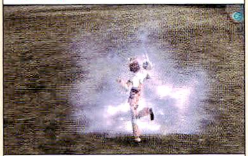
大きく横に回す攻撃。リーチが非常に長く、全方位に攻撃可能。

チャージ4−2
□×3➡△×5〜8



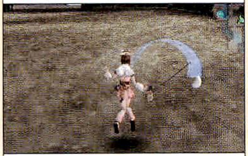
チャージ4−1と同じ攻撃。8回まで出すと目を回してしまう。

チャージ2−3
□➡△×3



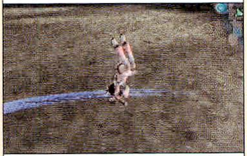
全方位に向けて衝撃波を出し、当たった敵を気絶させる。

チャージ3−3
□×2➡△×3〜5



右手で剣玉を回して跳び回る。追加入力で3回まで跳べる。

チャージ4−F
チャージ4−1、4−2後自動発生



回転中に追加入力をやめると発動。リーチは長いがスキがある。

敵と戦うときの中心となる技は通常攻撃4と5だ。どちらもリーチが長いので、通常攻撃1をうまく当てられれば、□ボタンを連打しているだけで通常攻撃4、5までつなぐことができる。また攻撃範囲も広いので、コンボ数を稼ぎつつ周りの敵にもヒットする優秀な攻撃だ。

通常攻撃4
□×4〜6

剣玉を頭上で振り回す。全方位に攻撃でき、リーチも長い。

通常攻撃5
□×7

自らが回って剣玉を回す。攻撃範囲が広く、リーチが長い。

通常攻撃6
□×8

剣玉を前に振り下ろす。攻撃範囲は狭いが、リーチは長い。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

通常攻撃6と同じモーションだがリーチは若干短い。

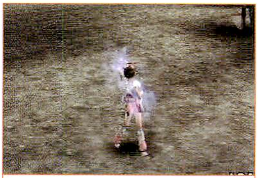
チャージ4
□×3➡△

チャージ4−Fと同じモーションだが、リーチは短い。

特殊技 ダッシュ打ち上げから連続技を狙おう

剣玉を回しながら突進していく攻撃は、中距離から集団に斬り込むときに重宝する。さらに、敵に当たると打ち上げることができるので、連続技の起点にもなる技だ。ただし、走り出すまでに時間がかかり、集団の中で使うと敵の反撃を受けることがあるので、集団の外で使うようにしたい。また技を出したあとのスキが大きいので、反撃を受けないように攻撃を確実に当てていくこと。

特殊技のモーション変化



手を腰に当てて走り出す準備をする。溜め時間は一定だ。

剣玉を回しながら突進。ここで△ボタンを押すと攻撃回数が増す。

両腕を広げて停止する。打ち上げた敵に連続技を決めよう。

お市

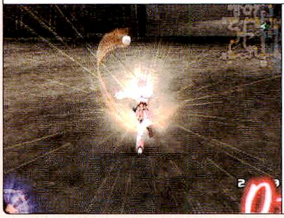
OICHI

無双奥義

無双奥義
○

頭上で剣玉を回しながら前進。打ち上げた敵を拾いつづけることも可能だ。

無双秘奥義
○



剣玉を回すのをやめてから、特殊技と同じ攻撃を繰り出してフィニッシュ。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

剣玉を前後に振ってから真下へ振る。リーチは短いが、通常攻撃2は前方の敵も攻撃できる。

騎乗通常攻撃4
□×4～7

グルグルと剣玉を振り回す攻撃。追加入力で4回まで出せる。

騎乗通常攻撃5
□×8

さらに大きく振り回す。敵を弾き飛ばせる攻撃だ。

騎乗チャージ2
□➡△

後方に振り下ろしてから、前方に振り上げる。リーチは長い。

騎乗チャージ3
□×2➡△

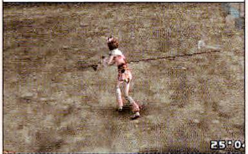
真下に剣玉を振り下ろす。範囲は狭いが敵を気絶させられる。

騎乗チャージ4
□×3➡△

右側に振り下ろす。攻撃範囲は狭いが、遠くに攻撃できる。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□

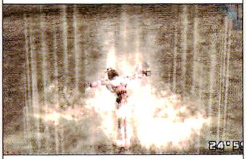


剣玉を大きく回す。リーチは長いが攻撃後のスキは大きい。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□

剣玉を真下に振り下ろす。攻撃範囲が狭いので当てづらい。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△



地面を勢いよく踏みつける。全方位をカバーする攻撃だ。

FAVORITE ACTION 技を当てるための工夫が大切

リーチが長い技や攻撃範囲の広い技を多く持っているが、攻撃後のスキがどれも大きいので攻撃を正確に当てていく必要がある。そこで大切になるのが最初に繰り出す攻撃だ。一般兵には比較的技の出が早い通常攻撃1を、敵武将には気絶効果があるチャージ3－1を当てていこう。そこから通常攻撃4と5の範囲を活かしてコンボ数を稼ぎ、無双奥義へとつなげるのだ。

対一般兵オススメ連携

強力なチャージ2－3へ繋げるため、通常攻撃1を当てていく。正確に狙っていこう。

打ち上げた敵をチャージ2－1で拾う。そしてチャージ2－3までつなげて周囲の敵を気絶させる。

周囲の敵を気絶させたら、通常攻撃1を出して連続技につなげる。そして通常攻撃は6まで出す。

通常攻撃6を出したら無双奥義を発動。長いリーチのおかげで弾き飛んだ敵にも攻撃が当たる。

対敵武将オススメ連携

まずはチャージ3－1で敵を気絶させておく。技の出も早いので、容易に当てられるはずだ。

チャージ2－1で気絶させた敵を打ち上げる。余裕があるなら、もう一度2－1を出してもいい。

上空から落ちてきた敵を通常攻撃1で拾う。そこから通常攻撃6まで繰り出そう。

対一般兵のときと同じように、通常攻撃6終了後に無双奥義を発動すれば連続技の完成だ。

OKUNI

阿国

英雄たちを虜にする出雲の舞姫

PROFILE

出雲大社の本殿修繕費を集めるため、舞を踊りつつ諸国巡業をした旅の巫女。その舞は好評を博し「阿国歌舞伎」ともてはやされ、やがて現代の「歌舞伎」の元祖になったといわれる。朗らかな性格で、落ち込んでもすぐに立ち直ってしまう前向きな女性だが、いい男を見つけると一途に近寄っていってしまう。

シナリオフローチャート

京洛の舞
傾奇者

本能寺➡P147

➡

大坂の舞
雑賀衆

大坂城外➡P144

➡

伊勢長島の舞
阿国

伊勢長島➡P140

➡

川中島の舞
阿国

川中島➡P146

➡

安土城の舞
阿国

安土城内➡P150

出現条件	無双演武「前田慶次の章」をクリア

トリッキーな動きで敵を幻惑する

体力、無双ゲージは長いが、そのほかの能力はのきなみ平均以下となっている。この能力の低さを補ってくれるのが、番傘を使った特殊な攻撃や動きだ。たとえばジャンプ中にもう一度✕ボタンを押すと、番傘を開いてしばらくのあいだ空中を浮遊するので、遠距離からジャンプ攻撃を仕掛けることができる。また乱戦から抜け出したり、城内のトラップをかわすのにも役立つのだ。

浮遊中に□ボタンを押せばジャンプ攻撃、△ボタンを押せばジャンプチャージ攻撃を繰り出せる。

基本能力

体力	160
無双	185
武器攻撃力	52
武器防御力	52
間接攻撃力	48
間接防御力	52
騎乗攻撃力	60
騎乗防御力	52
移動力	65
跳躍力	105
回避力	75

成長タイプ	パワー	属性	紅蓮

武器データ

第1武器
番傘
バンガサ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	13

第2武器
舞傘
マイガサ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	23

第3武器
舞闘傘
ブトウガサ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	30

第4武器
流泉月花
ルセンゲッカ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	41

第5武器
日影天鈿女
ヒカゲアメノウズメ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	46

阿国
OKUNI

乱戦を避ける戦い方を身につけよう

通常攻撃

通常攻撃1
□

左から右後方に振る。リーチは短いが全方位をカバー。

通常攻撃2
□×2

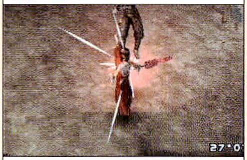
右後方から反時計回りに後ろまで回す。全方位の攻撃だ。

通常攻撃3
□×3

後ろまで回した傘を左前方まで回す。左後方以外に当たる。

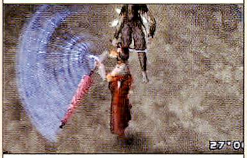
チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△



敵を蹴り上げる。当たると敵は打ち上がり、2−2につながる。

チャージ2−2
□➡△×2〜5



上空に打ち上げた敵を傘で叩く攻撃。最高で4回叩ける。

チャージ2−3
□➡△×6

2−2が最後までヒットすると傘を広げ、傘の上で敵を回す。

チャージ3−1
□×2➡△

傘を開く。範囲は前方しかないが、当たった敵は気絶する。

チャージ3−2
□×2➡△×2

足払いをする。技の出がそこそこ早く、使いやすい技だ。

チャージ3−3
□×2➡△×3

傘を地面に突き刺し、自らが回って攻撃する。敵を弾き飛ばす。

チャージ4−1
□×3➡△

傘を左下からすくい上げる。当たった敵は打ち上げられる。

チャージ4−2
□×3➡△×2〜6

打ち上げた敵を傘の上で回す。地上の敵にも攻撃が当たる。

チャージ4−F
□×3➡△×7

傘を投げる。投げた傘は反時計回りに回って敵を攻撃する。

番傘を使った多彩な技の中でも、特に使いやすいのが特殊技だ。かなり遠距離から攻撃できるので、これを利用して乱戦に巻き込まれないように戦っていこう。ただし技の出が遅く、近くにいる敵には攻撃が当たらないという欠点もあるので、集団の中では使わない方がいい。

通常攻撃4
□×4

傘をさして背負う攻撃。リーチが短いのが難点。

通常攻撃5
□×5〜7

傘をさして回る攻撃。追加入力で最大3回まで出せる。

通常攻撃6
□×8

傘を前に出して突進する。範囲は前方のみだが、リーチが長い。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

通常攻撃6と同じ攻撃で、当たった敵を弾き飛ばす。

チャージ4
□×3➡△

チャージ4－1と同じ攻撃。当たった敵は弾き飛ばされる。

特殊技 向きを変えて周囲360度を攻撃

番傘を投げつけると、その傘が回転しながら飛んでいき、離れた位置にとどまって敵を攻撃する。投げたあとに△ボタンを連打すれば、番傘がもどってくるまでの時間を延長することができ、飛んでいるあいだに阿国の向きを変えれば、番傘もその方向に移動する。したがって、△ボタンを連打しながら阿国を1回転させれば、番傘が周囲360度回って付近の敵を一掃することも可能なのだ。

特殊技のモーション変化

敵の集団がいたら、近づかれる前に番傘を投げつける。

△ボタンを連打して、番傘が飛んでいる時間を延長させよう。

阿国の向きを変えれば、番傘もその方向に移動するのだ。

阿国

OKUNI

無双奥義

無双奥義
○

傘を投げる攻撃。投げた傘は阿国の周りを反時計回りに一周する。

無双秘奥義
○

傘が手元にもどってきたあと、チャージ3－2からチャージ3－3を出す。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

傘を後ろから前、前から後ろ、後ろから前に振る。リーチは長いが、右側しか攻撃できない。

騎乗通常攻撃4
□×4～7

傘を開きながら、突く攻撃。追加入力で攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5
□×8

最後に傘で突く攻撃は、敵を弾き飛ばすことができる。

騎乗チャージ2
□➡△

傘を前から振り上げる。リーチが長い打ち上げ攻撃になる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

傘を後ろから大きく振り上げる。敵を気絶させる攻撃だ。

騎乗チャージ4
□×3➡△

傘を投げつける。投げた傘は一周して全方位を攻撃する。

その他の攻撃

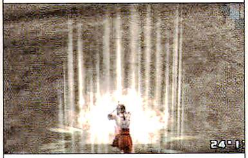
ダッシュ攻撃
走りながら□

傘を左から右へ大きく振る。左右に長いリーチを持つ。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□

傘を左から横に振りはらう。正面のリーチがやや短い。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△



傘を勢いよく地面に突き刺して広範囲の衝撃波を出す。

FAVORITE ACTION 対多数のときは特殊技で攻撃開始

基本的に乱戦には向いていないので、一般兵の集団を相手にするときは無理に連続技を狙わない方がいい。それよりも優秀な特殊技を活かして、いかに多くの敵にダメージを与えるかを考えよう。

逆に、敵武将と戦うときには有効な連携がある。そのポイントとなるのが、チャージ2−2を4発で止めること。すると敵よりも早く着地でき、落ちてきた敵を拾って次の技につなげられるのだ。

対一般兵オススメ連携

特殊技

集団が近づいてきた場合は、特殊技を発動する。左スティックを1周させて周りの敵を片づけよう。

通常攻撃3

特殊技の射程より内側にいた敵には、特殊技のあとにすぐ通常攻撃を3回まで仕掛ける。

チャージ3−3

ふたたび敵集団が近づいてきていたら、チャージ3—1から3—3まで出して弾き飛ばすのだ。

無双奥義

チャージ3—3のあとは、すぐに無双奥義を発動。弾き飛ばした敵をとらえ、連続攻撃になる。

対敵武将オススメ連携

チャージ3−1

範囲は狭いが、技の出が早く、敵を気絶させられる。敵を気絶させてから連続攻撃を狙いたい。

チャージ2−2

チャージ2—1で敵を打ち上げ、チャージ2—2を出す。そこで攻撃を4発まで当てていくのだ。

チャージ2−2

落ちてきた敵にもう一度チャージ2—2を当てる。ここでも4発で攻撃を止めておこう。

チャージ4−F

通常攻撃1で敵を拾う。そこからチャージ4—Fまで出していけば、コンボ数を一気に稼げる。

くのいち

KUNOICHI

戦国の闇を華麗に舞う女忍び

PROFILE

真田幸村に仕え、その影となり働く女忍者。幸村が出陣する数々の戦いに同伴し、縦横無尽の活躍を見せる。忍びとしての実力は確かで、単独で敵陣に潜入するなど、危険な任務も難なくこなす。しかし、その性格は忍びのイメージとは裏腹に明るくおてんばで、仕えている幸村や敵将に軽口を叩くこともしばしば。

シナリオフローチャート

川中島の戦い（武田軍）

川中島➡P146

➡ 三方ヶ原の戦い（武田軍）

三方ヶ原➡P148

➡ 岐阜城潜入（真田軍）

稲葉山城内➡P152

➡ 上田城救出戦（真田軍）

上田城内➡P154

➡ 大坂夏の陣（豊臣軍）

大坂城外➡P144

➡ 小田原城潜入（くのいち）

小田原城内➡P158

出現条件 無双演武「武田信玄の章」「服部半蔵の章」をクリア

スピードを活かして敵の死角を衝け

体力ゲージや武器攻撃力といった、戦闘における主要能力の低さは目につくが、これを補ってあまりあるスピードを持っている。高い移動力を活かして敵の背後に回り、カウンターヒットを仕掛ければ攻撃力をカバーできるし、素早い攻撃で敵に反撃のスキを与えなければ、受けるダメージも抑えられるはずだ。さらには、✕ボタン2回で忍者特有の2段ジャンプを使えるという優位点もある。

素早いモーションから連続攻撃を仕掛け、手数の多さで攻撃力の低さを補っていくのが基本だ。

基本能力

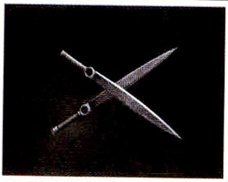
能力	値
体力	125
無双	140
武器攻撃力	44
武器防御力	48
間接攻撃力	60
間接防御力	64
騎乗攻撃力	52
騎乗防御力	64
移動力	130
跳躍力	180
回避力	170

成長タイプ	スピード	属性	凍牙

武器データ

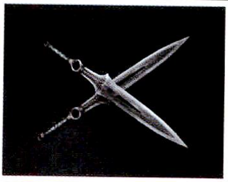
第1武器
穴苦無
アナクナイ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	12



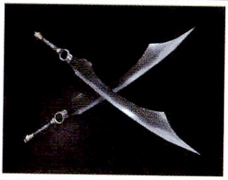
第2武器
回旋苦無
カイセンクナイ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	22



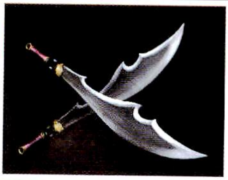
第3武器
烈風円旋刃
レップウエンセンジン

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	29



第4武器
絶不知火
ゼツシラヌイ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	40



第5武器
琥死那陀
クシナダ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	45

野獣死すべし!
ってとこかね☆
にゃは

くのいち
KUNOICHI

万能なチャージ4－1をメインに戦え

通常攻撃

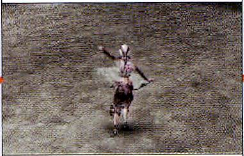
通常攻撃1
□

右手の苦無を横に振る。技の出が早く、全方位をカバーする。

通常攻撃2
□×2

左手の苦無を横に払う。通常攻撃1と同じく全方位をカバー。

通常攻撃3
□×3



両手を広げて一回転する。攻撃範囲は左右にしかない。

チャージ攻撃

チャージ2－1
□➡△

苦無を振り上げ敵を打ち上げる。連続技の起点にしよう。

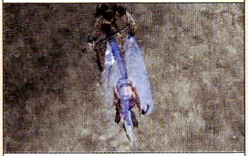
チャージ3－1
□×2➡△

右足で回し蹴りを決める。当たった敵を気絶させられる。

チャージ4－1
□×3➡△×1～3

苦無を回しながら突進する。追加入力で最大3回まで出せる。

チャージ2－2
□➡△×2～3



打ち上げた敵に回転攻撃を叩き込む。最高で4回攻撃できる。

チャージ3－2
□×2➡△×2～4

両手を上下に広げて、回転する。全方位の敵に攻撃できる。

チャージ4－2
□×3➡△×4～7

苦無を回してさらに突進していく。4回連続で出すことが可能。

チャージ2－3
□➡△×4

回転攻撃で斬りつけた敵を地面に叩きつけ、そこに忍術を放つ。

チャージ3－3 ※
□×2➡△×5

大きく飛び上がり、着地と同時に武器の属性攻撃を出す。

チャージ4－F
チャージ4－1、4－2後自動発生

苦無を投げつける。投げる前に方向を変えることができる。

※属性によって変化する。

どの攻撃も素早いのが特徴だが、特に優秀なのはチャージ4−1だ。手数が多いので一度に大勢の敵を攻撃することができ、それを敵武将だけに集中させることもできる。これで無双ゲージを溜めておき、無双奥義を発動するというのが攻撃の基本パターンだ。

通常攻撃4
□×4

反動をつけて、右足で上段蹴りを放つ。右後方の敵にも当たる。

通常攻撃5
□×5〜7

通常攻撃4と同じ攻撃を繰り返す。追加入力で3回まで出せる。

通常攻撃6
□×8

逆立ちして足を広げ2回転する。全方位をカバーする攻撃だ。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

ハイキックを繰り出し、当たった敵をダウンさせる。

チャージ4
□×3➡△

チャージ4−1から4−Fを出す。攻撃回数は増やせない。

特殊技　気絶効果があり先制攻撃に最適

ダッシュして敵をなぎ払う攻撃。ダッシュ中に△ボタンを押せば、走っている最中に斬りつけ攻撃を出すことも可能だ。この斬りつけ攻撃には気絶の効果があり、連続技の起点として使いやすい。また、初めに△ボタンを多く押しておけば、攻撃を出せる回数が増える(右表参照)。

溜め時間と攻撃回数の変化

溜め△	斬り△	フィニッシュ
溜め△△	斬り△△	
溜め△△△	斬り△△△ ガード崩し	

斬り

気絶効果がある攻撃を左右交互に出していく。最大6回まで出すことができる。

フィニッシュ

前方に宙返りして両手で斬りつける。攻撃後のスキが少ないのが利点だ。

くのいち

KUNOICHI

無双奥義

無双奥義
○

両手を横に広げ、コマのように回りながら攻撃する。攻撃範囲はかなり広い。

無双秘奥義
○

両手を上下に広げて回るので、上下の範囲が広い。また発動時間も長くなる。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
■

騎乗通常攻撃2
■×2

騎乗通常攻撃3
■×3

苦無を前後に素早く振り回す。リーチがやや短く、右側にしか攻撃が当たらない。

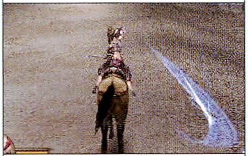
騎乗通常攻撃4
■×4～7

鋭く前後に振り回す。追加入力で4回まで攻撃が可能だ。

騎乗通常攻撃5
■×8

前から後ろへ振り抜く。当たった敵を弾き飛ばす。

騎乗チャージ2
■➡△



苦無を後方に投げつける。右後方に長いリーチを持っている。

騎乗チャージ3
■×2➡△

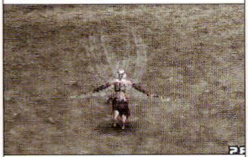
忍術を放つ。全方位をカバーしており、気絶効果がある。

騎乗チャージ4
■×3➡△

両手の苦無を投げる攻撃。周囲にいる敵を弾き飛ばす。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら■



前方宙返りをしながら、苦無を外側に広げて斬りつける。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に■

苦無で外から挟み込むような攻撃。左後方の敵にもヒットする。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△

地面を叩きつける。攻撃後、後方回転をするのでスキがある。

FAVORITE ACTION 最後に無双奥義を決めてコンボ数を増やす

リーチの短い技が多いので、確実に攻撃を当てられる手段をとろう。そのためには、まず特殊技で相手を気絶させておくといい。これは対一般兵でも対武将でも同じだ。それから、一般兵にはチャージ4―Fを狙っていき、敵武将には打ち上げ効果があるチャージ2―1を当てていく。そして最後はどちらも、コンボ数を一気に増やすことができる無双奥義へとつないでいくのだ。

対一般兵オススメ連携

ダッシュ中の斬りつけが攻撃の起点。距離を計っておいてから敵の集団の中に斬り込んでいこう。

特殊技で敵を気絶させたら、技の出が早く、攻撃範囲も広い通常攻撃を3回当てていく。

通常攻撃3からチャージ4―Fを決める。くのいちの向きを変えて攻撃範囲を広げておこう。

無双ゲージが溜まったら、苦無がもどってきたと同時に発動させて、さらにコンボ数を稼ぐのだ。

対敵武将オススメ連携

相手との間合いをとっておき、ダッシュ中に出すことができる斬りつけ攻撃で気絶させる。

狙いを定めてから、チャージ2―1で打ち上げる。チャージ2―2にはつながずに落下を待とう。

落ちてきた敵を通常攻撃1で拾い、そこからチャージ2―1→2―2→3とつないでいく。

着地後すぐに無双奥義を出す。チャージ2―3で叩きつけられた敵が弾んだところを狙うといい。

雑賀孫市

SAIKA MAGOICHI

狙った獲物は逃さない 百発百中の鉄砲使い

PROFILE

鉄砲を巧みに操る傭兵集団「雑賀衆」を率いる武将。自身も鉄砲の名手であり、全国の大名がこぞって彼らを雇おうとする。しかし当人は、高額な報酬をふっかけたかと思えば、ただ同然で請け負ったりと、戦乱の世を気ままに生きている様子。禁欲という言葉とは無縁で、もっぱら“女好きの快楽主義”を楽しんでいる。

シナリオフローチャート

伊勢長島殲滅戦	山崎銃撃戦	越前防衛戦	京洛抵抗戦	安土城潜入
本願寺軍	本願寺軍	本願寺軍	本願寺軍	雑賀孫市
伊勢長島➡P140	山崎➡P149	近江➡P143	本能寺➡P147	安土城内➡P150

出現条件	無双演武でいずれかの章をひとつクリア

間接攻撃で遠距離から撃ち抜くべし

鉄砲の名手だけあり、能力面では間接攻撃力、防御力の高さが目立つ。得意の鉄砲をさらに活かすため「風神弓掛」を装備しておこう。戦場で敵兵に出会ったら、まず間接攻撃でダメージを与えておき、そのあと接近戦に移行するのだ。技の出は早い方なので、接近戦でも1対1なら不利は感じない。ただしリーチがそれほど長くはないので、対多数の戦いはなるべく避けたいところ。

護衛兵や味方武将とともに行動して、単独で大勢の敵と戦う状況を作らないようにするのだ。

基本能力

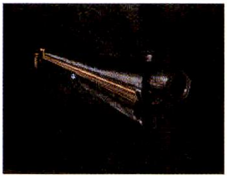
体力	150	騎乗攻撃力	56
無双	165	騎乗防御力	60
武器攻撃力	50	移動力	90
武器防御力	56	跳躍力	125
間接攻撃力	72	回避力	120
間接防御力	70		

成長タイプ	標準	属性	紅蓮

武器データ

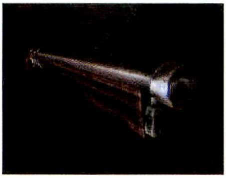
第1武器
堺筒
サカイヅツ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	14



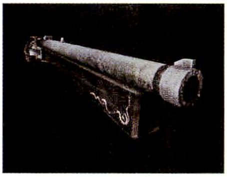
第2武器
種子島
タネガシマ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	24



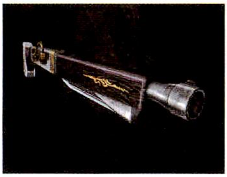
第3武器
紀州国友
キシュウクニトモ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	31



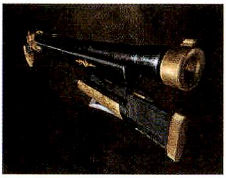
第4武器
極楽阿弥陀
ゴクラクアミダ

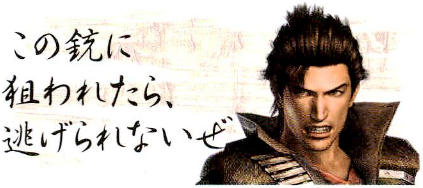
連続攻撃回数	8
基本攻撃力	42



第5武器
獄焔火具土
ゴクエンカグツチ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	47





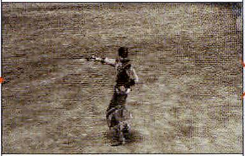
雑賀孫市 SAIKA MAGOICHI

基本は銃剣で斬りつける攻撃

通常攻撃

通常攻撃1
□

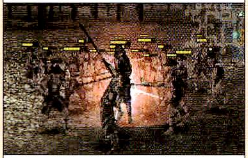
横から斬りつける。リーチは短いが、全方位をカバーしている。

通常攻撃2
□×2

右から素早く横に斬る。技の出が早い全方位攻撃だ。

通常攻撃3
□×3

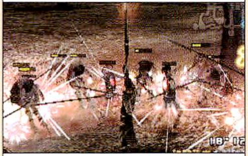
左後方から右下に振り下ろす。左前方以外の敵に攻撃できる。

チャージ攻撃

チャージ2－1
□➡△

銃剣を右下から振り上げる。連続技の起点となる攻撃だ。

チャージ2－2
□➡△×2～7

打ち上げた敵を鉄砲で射撃する。最大で6発当てられる。

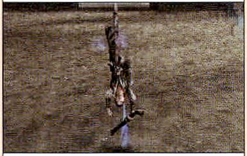
チャージ2－3
□➡△×8

鉄砲を片手で構え発砲。当たった敵はさらに高く打ち上がる。

チャージ3－1
□×2➡△

右上から素早く斬り下ろす。当たった敵を気絶させられる。

チャージ3－2
□×2➡△×2～5

振り向きながら、銃剣を振り上げる。追加入力で4回攻撃可能。

チャージ3－3
□×2➡△×6

後方回転しながら敵を蹴り上げる。攻撃できるのは正面のみ。

チャージ4－1
□×3➡△

扇状に弾を発射する。追加入力で攻撃範囲が広がる。

チャージ4－2
□×3➡△×2

1回溜めて出す攻撃。チャージ4－1よりも攻撃範囲が広い。

チャージ4－F
□×3➡△×3

2回溜めて出す攻撃。攻撃力が高く、範囲も広くなる。

鉄砲を発射する攻撃と銃剣で斬りつける攻撃の使い分けが大切。鉄砲の発射はスキが大きいので、基本的には斬りつける攻撃を中心に戦おう。その中でも有効なのは通常攻撃1から3まで。それ以降の通常攻撃は鉄砲の発射になるので、チャージ攻撃に移行するといい。

通常攻撃4
□×4

鉄砲を構えて撃つ。範囲は前方のみだが、リーチが非常に長い。

通常攻撃5
□×5〜7

続けて鉄砲を発射。最大3発まで連射でき、方向も変えられる。

通常攻撃6
□×8

構え直してふたたび発砲。この攻撃も方向を変えられる。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

前方に向けて鉄砲を撃つ攻撃。当たった敵はダウンする。

チャージ4
□×3➡△

前方に向けて広範囲に鉄砲を乱射。当たった敵は弾き飛ぶ。

特殊技　発動したら連発するのが基本だ

前後左右前という順に鉄砲を乱射する。全方位へ向けて攻撃できるが、それぞれが単発なので集団を一掃できるほどではない。なお、前後左右に撃っているときに△ボタンを押せば、2回まで乱射を追加できる。さらに3回目の発砲では一気に3発の銃弾を飛ばすのだ。ちなみに鉄砲を撃っているあいだは、敵から攻撃されてもダメージの低い攻撃なら、よろけることがないのだ。

特殊技のモーション変化

特殊技を発動し、乱射しているあいだに△ボタンを押す。

すると、もう一周乱射を行う。このときにまた△ボタンを押す。

さらに乱射を行い、このときには弾が3発ずつ発射される。

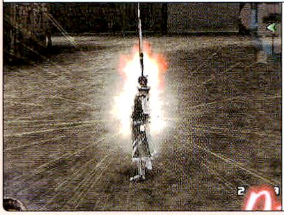
雑賀孫市

SAIKA MAGOICHI

無双奥義

無双奥義

○



立ち止まって鉄砲を乱射する。当てにくいので、通常攻撃を使ってもいい。

無双秘奥義

○

鉄砲を乱射後、左上から斬りつける。そして回転蹴りを出して、鉄砲を撃つ。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1

□

騎乗通常攻撃2

□×2

騎乗通常攻撃3

□×3

自分の右側に向けて、銃剣を前から後ろへ交互に振り回す。比較的リーチが長い攻撃。

騎乗通常攻撃4

□×4〜7

右下に向けて鉄砲を構え発砲する。最大で4発まで撃てる。

騎乗通常攻撃5

□×8

追加入力で鉄砲を発射する。当たった敵を弾き飛ばせる。

騎乗チャージ2

□➡△

銃剣を後ろから前に大きく振り上げる。当たった敵を浮かせる。

騎乗チャージ3

□×2➡△

右下に向けて斬りつける。範囲は狭いが、敵を気絶させる。

騎乗チャージ4

□×3➡△

前から後ろに大きく振り上げる。当たった敵は弾き飛ぶ。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃

走りながら□

勢いをつけて豪快な蹴りを見せる。後方以外に攻撃可能だ。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□

銃剣を横に振りながら攻撃。リーチが長く当てやすい攻撃だ。

ジャンプチャージ攻撃

ジャンプ中に△

銃剣を地面に刺す。ダウンした敵にはこれで追い打ちしよう。

FAVORITE ACTION

優秀なチャージ3−1〜3−3を組み込もう

連続攻撃をつなぐときは、鉄砲を発射する技を使うのではなく、銃剣で斬る技を優先して使っていこう。なぜなら、鉄砲を発射すると敵は弾き飛んでしまい、コンボが途切れてしまうからだ。また対一般兵であろうと対敵武将であろうと、連続攻撃の中には、強力なチャージ3−1〜3−3をおりまぜていきたい。これで一気にコンボ数を稼ぎ、大ダメージを与えることができるはずだ。

対一般兵オススメ連携

通常攻撃2

技の出が早く、範囲も広い通常攻撃1で攻撃開始。そのまま通常攻撃2までつなげていこう。

チャージ3−1

通常攻撃2からチャージ3−1へとつなぐ。これで当たった敵を気絶させることができる。

チャージ2−3

気絶した敵をチャージ2−1で打ち上げる。そのままチャージ2−3を出して撃ち抜くのだ。

間接通常攻撃

素早く鉄砲を構える。そしてチャージ2−3で撃ち抜いた敵を狙って、鉄砲を発射しよう。

対敵武将オススメ連携

チャージ3−1

攻撃範囲は狭いが、技の出が早く、敵を気絶させられるチャージ3−1で先制攻撃をする。

チャージ2−1

チャージ3−1によって気絶している敵に狙いを定め、チャージ2−1で打ち上げよう。

チャージ2−1

打ち上げられた敵が落ちてきたら通常攻撃で拾い、もう一度チャージ2−1を当てていく。

チャージ3−3

敵が落下してくるところに通常攻撃1を当て、チャージ3−3まで叩き込んでいくのだ。

武田信玄

TAKEDA SHINGEN

最強の騎馬軍団を率いる甲斐の虎

PROFILE

冷静沈着にして果断な采配により、越後の上杉謙信と並び称される稀代の軍略家。「人は石垣、人は城」という信念で強力な家臣団を築き、「風林火山」の旗のもと武田家の全盛期を創り上げた。その実力は織田信長をも警戒させたほど。京へ上洛する際には徳川軍をひとひねりで片づけ、その威厳を天下に示して見せた。

シナリオフローチャート

川中島の戦い
武田軍

川中島➡P146

➡

小田原城潜入
武田軍

小田原城内➡P158

➡

長篠の戦い
武田軍

長篠➡P148

➡

安土城攻略戦
武田軍

安土城外➡P139

➡

山崎の戦い
武田軍

山崎➡P149

川中島宿命戦
武田軍

川中島➡P146

出現条件	無双演武「真田幸村の章」をクリア

強固な守りは全武将中ナンバーワン

防御力の高さが最大のウリ。それは武器、間接、騎乗と、どんな状況においてもトップクラスだ。リーチの短さや移動力の低さといった短所は、その図抜けた防御力に頼って接近戦を仕掛ければカバーできる。そのほかでは無双ゲージが短いため、無双奥義を使える機会が多い。ゲージが溜まり次第、積極的に繰り出すようにしていけば、より有利に接近戦を戦っていけるはずだ。

信玄は自分が総大将になることが多いので、自陣の守りを気にせずに攻め込んでいける。

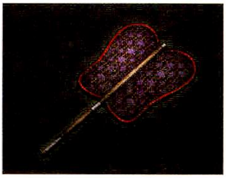
基本能力

体力	170	騎乗攻撃力	52
無双	130	騎乗防御力	82
武器攻撃力	52	移動力	55
武器防御力	80	跳躍力	90
間接攻撃力	44	回避力	75
間接防御力	82	成長タイプ	パワー
		属性	紅蓮

武器データ

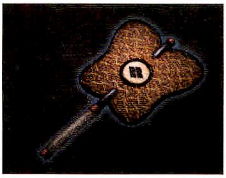
第1武器
将配
ショウハイ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	16



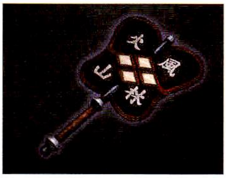
第2武器
将軍配
ショウグンハイ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	26



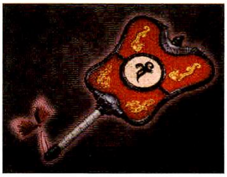
第3武器
風林火山配
フウリンカザンハイ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	33



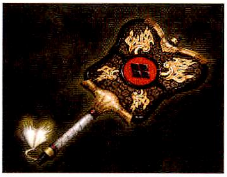
第4武器
国士無双
コクシムソウ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	44



第5武器
天孫降臨
テンソンコウリン

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	49



武田信玄
TAKEDA SHINGEN

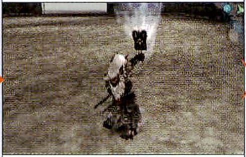
防御力の高さを活かして堅実に戦おう

通常攻撃

通常攻撃1
□

右から横に軍配を振る。技の出がそこそこ早く使いやすい。

通常攻撃2
□×2



左下から振り上げる。右後方いる敵にも攻撃が当たる。

通常攻撃3
□×3

右から横になぎ払う。左後方にまで攻撃範囲がある。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

勢いをつけて、左下から軍配を振り上げる打ち上げ攻撃。

チャージ3−1
□×2➡△

突進の構えを見せて、触れた敵を気絶させる。

チャージ4−1
□×3➡△×1

気を溜めて衝撃波を出す。追加入力するほど攻撃力がアップ。

チャージ2−2
□➡△×2〜5

落ちてきた敵をさらに蹴り上げる。最大で4回蹴ることが可能。

チャージ3−2
□×2➡△×2〜6

前方に突進して敵を打ち上げる。追加入力で5回まで出せる。

チャージ4−2
□×3➡△×2

気を1回溜めて出す攻撃。攻撃力が高まり、攻撃範囲も広がる。

チャージ2−3
□➡△×6

左手で殴りつける攻撃。当たった敵を弾き飛ばす。

チャージ3−3
□×2➡△×7

軍配を高くかかげ、発生した振動で敵を気絶させる。

チャージ4−F
□×3➡△×3

気を2回溜めて出す攻撃。範囲がもっとも広く、威力も高い。

攻撃の中心として使っていきたい技は、ダッシュ攻撃と通常攻撃だ。ダッシュ攻撃は攻撃範囲が広く、敵を気絶させる効果があるので、集団に斬り込んでいくときに使いやすい。また通常攻撃は攻撃範囲が広く、連続して当てやすいので、乱戦での主力技となるはずだ。

通常攻撃4
■×4

脇をしめ、拳で殴りつける。リーチが短いのが難点。

通常攻撃5
■×5〜7

右から横に軍配を振る。■ボタン連打で3回まで行う。

通常攻撃6
■×8

自らが回り、軍配を一回転させる。全方位をカバーできる攻撃。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
■×4

敵を弾き飛ばす回転攻撃。動きは通常攻撃6と同じ。

チャージ4
■×3➡△

チャージ4−1と同じように、力を溜めて衝撃波を出す。

特殊技　効果が異なる衝撃波を発動

気合いを溜めたあと、風林火山のいずれかを出す。風林火山はそれぞれ効果や攻撃範囲が異なる衝撃波で、どれも△ボタンを連打することで攻撃範囲、攻撃力などを高められる。また、武器によって発動時に出るものが決まっており、何が出るのかは武器を入手したときにランダムで決まる。

特殊技の種類

種類	効果
風	打ち上げ
林	気絶
火	紅蓮
山	ガード崩し、弾き飛ばし

攻撃範囲が広いのは山。3段階目まで溜めると、ガードを崩すこともできる。

火は属性攻撃で、軍配で攻撃したダメージに、火のダメージが加えられる。

武田信玄

TAKEDA SHINGEN

無双奥義

無双奥義

◎

左右に軍配を振りながら前進する。向きを変えれば、大勢を巻き込める。

無双秘奥義

◎

無双奥義のあとに立ち止まり、軍配を振る。最後に自らが回って攻撃する。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1

□

騎乗通常攻撃2

□×2

騎乗通常攻撃3

□×3

軍配を前から後ろ、後ろから前へと振り払う。騎乗攻撃の中では比較的リーチが長い。

騎乗通常攻撃4

□×4〜7

軍配を鋭く前後に振る。追加入力で最大4回まで攻撃できる。

騎乗通常攻撃5

□×8

後ろから大きく軍配を振り抜き、当たった敵を弾き飛ばす攻撃。

騎乗チャージ2

□➡△

軍配を前から素早く振り上げて、当たった敵を打ち上げる。

騎乗チャージ3

□×2➡△

後ろから鋭く振る。リーチが長く、敵を気絶させる。

騎乗チャージ4

□×3➡△

前から大きく振り上げる広範囲攻撃。敵を弾き飛ばせる。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃

走りながら□

手を広げて突進する気絶攻撃。連打すると走る距離が伸びる。

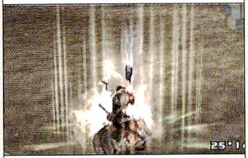
ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□

軍配を左から振り払う。右後方の敵にも攻撃できる。

ジャンプチャージ攻撃

ジャンプ中に△



地面を勢いよく踏みつける。数少ない全方位攻撃のひとつ。

FAVORITE ACTION ダッシュ攻撃で出鼻をくじけ

技の出が遅く、攻撃範囲も狭い技が多い。したがって、いかに正確に攻撃を当てていけるかが重要になる。それには、初めの攻撃で敵を気絶させておくといい。気絶効果がある技の中でも特に使い勝手がいいのは、遠距離から斬り込んでいけるダッシュ攻撃だ。相手が多数でもひとりでもこれで先手を奪い、そこから技の出が早い通常攻撃を中心に、連続技を組み立てていこう。

対一般兵オススメ連携

狙いを定めてダッシュ攻撃を出す。身体のどこかがぶつかれば、気絶させられるので便利だ。

チャージ2—1で打ち上げる。ここからさらに打ち上げてもいいし、通常攻撃に移行してもいい。

もう一度チャージ2—1を繰り出す。1回目とは角度を変えて別の敵に当てていくのだ。

それでも残っている敵がいた場合は、無双奥義を発動して一気に片づけてしまおう。

対敵武将オススメ連携

ダッシュ攻撃で突進していく。軍配だけではなく、身体のどこかをぶつければ相手は気絶する。

行動不能になった相手をチャージ2—1で打ち上げる。リーチが短いのでしっかりと狙おう。

落ちてきたところに通常攻撃を当てる。通常攻撃6まで撃ち込んでいってかまわない。

通常攻撃6で弾き飛ばした瞬間に無双奥義を出す。発動が遅いと当たらないので注意しよう。

伊達政宗

DATE MASAMUNE

奥州より 覇を唱える 隻眼の麒麟児

PROFILE

奥州の名門伊達家に生まれ、天下統一の大望を抱く若き戦国大名。幼少時の病により片目を失うが、片倉小十郎など優秀な家臣の支えもあり順調に成長し、その活躍ぶりや性格などから“独眼龍”と呼ばれて恐れられるようになった。また相当な自信家で、「生まれるのが10年早ければ天下を取っている」とまで言い放つ。

シナリオフローチャート

川中島乱入
伊達軍

川中島➡P146

桶狭間乱入
伊達軍

桶狭間➡P145

伊勢長島乱入
伊達軍

伊勢長島➡P140

長篠乱入
伊達軍

長篠➡P148

本能寺乱入
伊達軍

本能寺➡P147

小田原城乱入
伊達軍

小田原城内➡P158

出現条件	無双演武でいずれかの章をふたつクリア

二刀流の手数で押し切ろう

武器攻撃力は低い部類に入るが、二刀流ゆえの手数の多さでそれを補うことができる。また移動力にも長けているので、背後に回りカウンターヒットを狙うことも可能だ。ただし、リーチが短いので乱戦を苦手とする。敵に囲まれないように、つねに動き回りながら戦っていこう。また戦闘前に「天照珠」や「卑弥呼符」を装備して、弱点を強化しておくことも忘れないでほしい。

騎乗時の能力が攻撃、防御ともに優秀といえる。戦場では馬に乗って戦うのもいいだろう。

基本能力

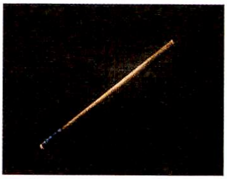
体力	135
無双	145
武器攻撃力	46
武器防御力	54
間接攻撃力	56
間接防御力	52
騎乗攻撃力	60
騎乗防御力	76
移動力	125
跳躍力	160
回避力	165

成長タイプ	スピード	属性	凍牙

武器データ

第1武器
棒刀
ボウトウ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	13

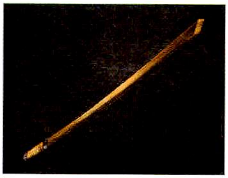


第2武器
神木刀
シンボクトウ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	23

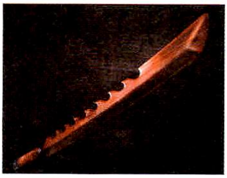
第3武器
砕骨刀
サイコツトウ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	30



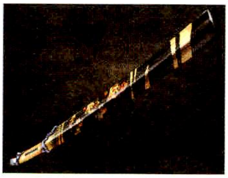
第4武器
龍神梵天丸
リュウジンボンテンマル

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	41



第5武器
螺鈿三日星
ラデンミカボシ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	46



伊達政宗 DATE MASAMUNE

独眼龍ビームを随所におりまぜる

通常攻撃

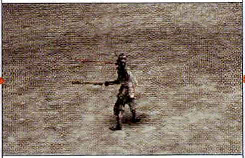
通常攻撃1
■

右手の木刀を左に振り下ろす。左後方の敵にも当たる。

通常攻撃2
■×2

左手から木刀を振り上げる。攻撃範囲は若干狭い。

通常攻撃3
■×3



右手の木刀を右から左に斬る。スキが少ない技で使いやすい。

チャージ攻撃

チャージ2−1
■➡△

木刀を下からすくい上げる。全方位に当たる打ち上げ攻撃。

チャージ3−1
■×2➡△

木刀で真上から斬りつける。気絶効果がある攻撃だ。

チャージ4−1
■×3➡△

木刀で左から右に斬る。全方位をカバーする気絶攻撃だ。

チャージ2−2
■➡△×2〜5

打ち上げた敵を空中で斬る。最大で4回まで斬ることができる。

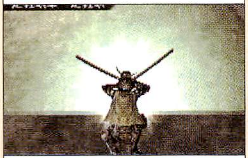
チャージ3−2
■×2➡△×2

木刀を振り上げる。技の出は早いが、左右にしか当たらない。

チャージ4−2
■×3➡△×2

回転しながら飛び上がり、巻き込んだ敵を浮き上がらせる。

チャージ2−3
■➡△×6



上空から独眼龍ビームを発射する。地上にいる敵にも当たる。

チャージ3−3
■×2➡△×3〜9

突進しながら斬りつける。追加入力で最大7回まで斬る。

チャージ4−F
■×3➡△×3

独眼龍ビームが周囲を回る。接近している敵には当たらない。

リーチの短かさを眼帯から発射する独眼龍ビームが補ってくれる。これは強力な衝撃波で、遠距離にいる相手にも容易に当たる。政宗の攻撃には特殊技をはじめ、無双奥義やチャージ攻撃など、独眼龍ビームを使った攻撃がたくさんあるので、これを活用して戦っていこう。

通常攻撃4
□×4〜6

回転して攻撃する。連打することで最大3回まで回転する。

通常攻撃5
□×7

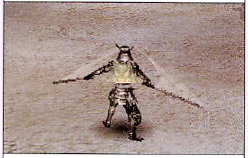
跳び上がりながら木刀で斬る。敵を浮かせる効果がある。

通常攻撃6
□×8

跳び上がった状態から木刀で斬りつける。左右のリーチが長い。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4



木刀を振り下ろす。当たった敵は倒れるので連続技が狙える。

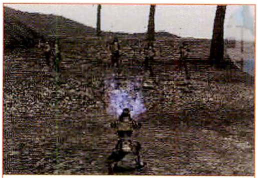
チャージ4
□×3➡△

チャージ4−1と同じモーションで、敵を弾き飛ばす。

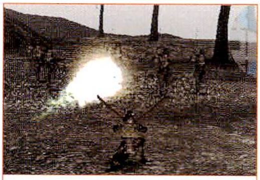
特殊技 遠距離から独眼龍ビームを撃ち込め

立ち止まって気合いを溜めたのち、前方に向けて独眼龍ビームを発射する。射程距離は非常に長いものの、前方の敵にしか当たらないので乱戦での使用は控えたい。最適な使いどころは、敵の集団がこちらへ迫ってきたときだ。敵集団との距離を見計らって発動すれば、その出鼻をくじくことができる。なお、発動直後に△ボタンを押せば、2回まで追加して発動することも可能だ。

特殊技の流れ



敵との距離と射程の長さ、それに溜め時間を考えて発動。



連発するために、1発目が出たらすぐに△ボタンを追加入力する。

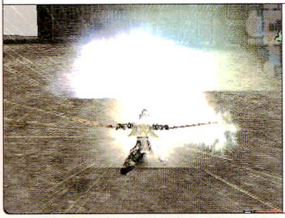
龍の形をした独眼龍ビームを連射して、敵を蹴散らせる。

伊達政宗

DATE MASAMUNE

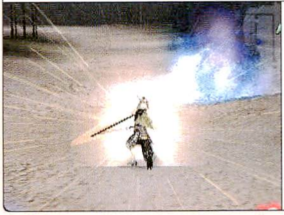
無双奥義

無双奥義
○



前方に独眼龍ビームを乱射する。少しだけ向きを変えることもできる。

無双秘奥義
○



独眼龍ビームを放ったのち、木刀を振り下ろしながら前進していく。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

右手の木刀を振り上げ、左手の木刀を振り下ろす。技の出が早いので、使い勝手は悪くない。

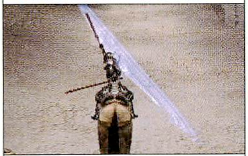
騎乗通常攻撃4
□×4～7

木刀を振り回す。追加入力で最大4回まで攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5
□×8

木刀を後ろから前に振る。当たった敵を弾き飛ばす攻撃。

騎乗チャージ2
□➡△

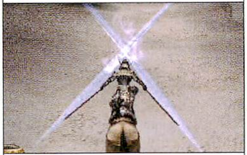


右手の木刀を振り上げる。当たった敵は、打ち上げられる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

木刀を振り下ろす。範囲は狭いが、当たった敵を気絶させる。

騎乗チャージ4
□×3➡△



馬上で前方宙返りをする。左右に攻撃範囲がある技だ。

その他の攻撃

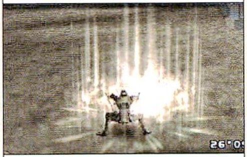
ダッシュ攻撃
走りながら□

両手の木刀で、外側に向かって斬りつけるリーチが長い攻撃。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□

左右交互に素早く斬りつける。攻撃範囲は前方のみ。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△



木刀を地面に突き刺す。数少ない広範囲な攻撃。

FAVORITE ACTION 技の選択は状況によって変わる

独眼龍ビームは強力だが、使い方を誤ると敵を弾き飛ばしてしまうので気をつけてほしい。また、総じてリーチの短い技が多いので、対一般兵のときはジャンプチャージ攻撃など、範囲の広い技を選ぶことが重要になる。逆に相手がひとりのときは、素早い動きを活かした多彩な連携が可能だ。下で紹介している連続技以外にも、チャージ3−3やチャージ2−3を使った連携も試してほしい。

対一般兵オススメ連携

チャージ4−1

まずは気絶攻撃から開始。敵を気絶させて逃げられないようにしてから次の攻撃へ移ろう。

チャージ2−3

チャージ2―1で打ち上げ、そのままチャージ2―3まで出す。独眼龍ビームで地上の敵を撃て。

ジャンプチャージ攻撃

着地時には、攻撃範囲が広いジャンプチャージ攻撃で追い討ちをかける。これで敵が浮き上がる。

無双奥義

浮き上がった敵が落ちる前に、無双奥義を繰り出す。これで敵集団を一掃してしまうのだ。

対敵武将オススメ連携

チャージ3−1

通常攻撃2からチャージ3―1へつなぐ。攻撃を受けた敵は気絶するので、次につなぎやすい。

チャージ2−1

チャージ2―1の打ち上げ攻撃を出してダメージを追加。ここでは2―1で止めておく。

通常攻撃6

打ち上げられた敵が落ちてきたら通常攻撃1で拾う。そのまま通常攻撃6まで連発していこう。

無双奥義

通常攻撃6のあとは無双奥義を出す。少し発動が遅れても、敵が空中にいるあいだなら当たる。

濃姫

NOUHIME

蝮の娘から覇王の嫁となった妖艶なる蝶

PROFILE

美濃の斎藤道三の娘として生まれ、斎藤家と織田家の政略結婚により信長の元へ嫁ぐ。本名は帰蝶だが、信長の正室となったあとは「美濃から来た姫君」ということで、濃姫と呼ばれるようになった。美しい容姿と口数の少なさから、周りに近寄りがたい印象を与えるが、性格的に似ている部分が多い信長とは理解しあえたようだ。

シナリオフローチャート

出現条件 無双演武「森蘭丸の章」をクリア

守りを固めて敵のふところに飛び込め

技の出が早く、能力的にもバランスがとれていて、これといった欠点はない。しかし、武器のリーチが極端に短いので、攻撃時はかなり敵に近づく必要がある。そうなると自然と敵に囲まれやすく、攻撃も受けやすくなるので、防御力が上昇する「卑弥呼符」は必ず装備しておこう。なお、扱いは難しいが、砲丸を投げる特殊技を使えば遠距離からダメージを与えていくこともできる。

乱戦時は攻撃対象を素早く切り替えていくこと。そうやって死角からの攻撃を防ぐのだ。

基本能力

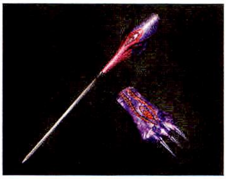
体力	155
無双	165
武器攻撃力	50
武器防御力	54
間接攻撃力	64
間接防御力	68
騎乗攻撃力	56
騎乗防御力	68
移動力	100
跳躍力	130
回避力	120

成長タイプ	標準	属性	夜叉

武器データ

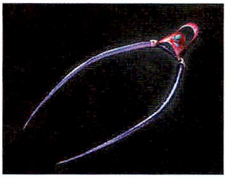
第1武器
蜥蜴
トカゲ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	13



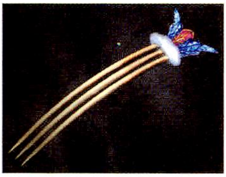
第2武器
蟷螂
カマキリ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	23



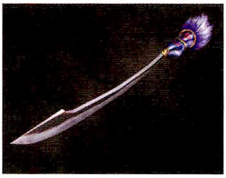
第3武器
蜘蛛
クモ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	30



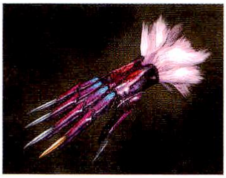
第4武器
蜈蚣
ムカデ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	41



第5武器
蛭子
ヒルコ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	46



濃姫

濃姫
MOUHIME

チャージ攻撃へのつなぎが肝心

通常攻撃

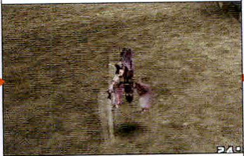
通常攻撃1
□

右足で低空の回し蹴りを決める。技の出は早いが、範囲は狭い。

通常攻撃2
□×2

左足でのミドルキック。右後方の敵にまで当たる。

通常攻撃3
□×3



後転しながら蹴りを決める。攻撃範囲は前後にしかない。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

後方に回転しながら蹴り上げる。当たった敵は浮き上がる。

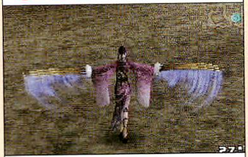
チャージ3−1
□×2➡△

かかと落としで打ちつける。気絶効果はあるが範囲は狭い。

チャージ4−1
□×3➡△

かがみ込み、両手を広げて回転する。主力となる技のひとつだ。

チャージ2−2
□➡△×2



落ちてきた敵を両手の武器で挟む。左右の敵にも攻撃が当たる。

チャージ3−2
□×2➡△×2

武器を前後に突き出す。広範囲に攻撃でき、技の出が早い。

チャージ4−2
□×3➡△×2

回転しながら立ち上がる。リーチがさらに長くなる攻撃だ。

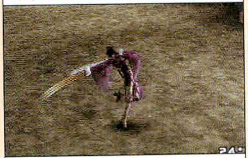
チャージ2−3
□➡△×3

手を前に出すと同時に周りが爆発。全方位の敵を気絶させる。

チャージ3−3
□×2➡△×3

素早い下段回し蹴りを決めたあとに爆弾を投げつける。

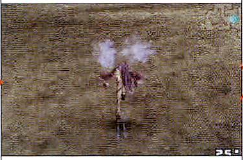
チャージ4−F
チャージ4−1、4−2後自動発生



弾き飛ばし効果がある攻撃。「□×2➡△」でも出せる。

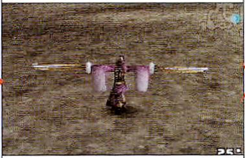
チャージ2−1やチャージ4−1など、チャージ攻撃はどれも優秀だ。しかしその前に出す通常攻撃は、全体的にリーチが短く、攻撃範囲も狭い。チャージ攻撃を出す前に、敵の攻撃によって技を中断されないように、通常攻撃はこまめに標的を変えながら出していこう。

通常攻撃4
□×4〜7



後転しながらの蹴り攻撃。追加入力で最大4回まで出せる。

通常攻撃5
□×8



飛び上がって袖に隠した武器で攻撃する。リーチの長い攻撃だ。

−
−

NOTHING

−

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

横に斬る攻撃。敵を弾き飛ばせる効果があり、リーチも長い。

チャージ4
□×3➡△

チャージ4−Fと同じ攻撃。当たった敵を弾き飛ばす。

特殊技 千変万化する砲丸攻撃

砲丸を使って敵にダメージを与える。△ボタン1回だと砲丸を足下に設置し、△ボタンを連打すれば2個まで前方に投げつける。なお、砲丸は6種類あり、何を投げるかは毎回ランダムで決まる。ただし武器ごとに投げられる種類は決まっていて、第1武器では2種類しか投げられない。

爆発で弾き飛んだ敵に当たると、濃姫もダメージを受けるので注意したい。

砲丸の種類と武器の関係

種類	効果	第1武器	第2武器	第3武器	第4武器	第5武器
鉄球	ダウン	○	○	○	○	○
花火	ガード崩し	○	○	○	○	○
ガス球	気絶	−	○	○	○	○
爆弾	弾き飛ばし	−	−	○	○	○
ミニどぶろく	無双ゲージ20回復	−	−	−	○	○
ミニ握り飯	体力ゲージ20回復	−	−	−	−	○

濃姫

NOUHIME

無双奥義

無双奥義

○

複数の爆弾を投げつける。前方の攻撃範囲は広いが、後方には当たらない。

無双秘奥義

○

爆弾を投げたあと、下段回し蹴り→後方回転蹴りの順で蹴りを出す。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1

□

騎乗通常攻撃2

□×2

騎乗通常攻撃3

□×3

両手を大きく外に広げて、その後に挟み込む。攻撃範囲は広いが、右側の敵にしか当たらない。

騎乗通常攻撃4

□×4～7

横に武器を突き出す攻撃。追加入力で攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5

□×8

最後に出す突きは、敵を弾き飛ばす効果がある。

騎乗チャージ2

□➡△

大きく後ろから振り上げる。当たった敵は打ち上げられる。

騎乗チャージ3

□×2➡△

馬上から回し蹴りを決める。全方位の攻撃だがリーチは短い。

騎乗チャージ4

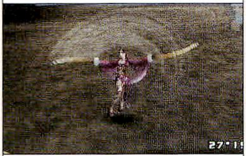
□×3➡△

両手を大きく振り開き、当たった敵を弾き飛ばす攻撃をする。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃

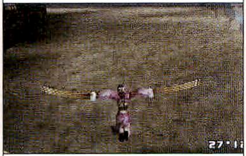
走りながら□



回転しながら攻撃する。敵を打ち上げることができる。

ジャンプ攻撃

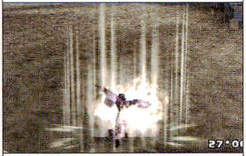
ジャンプ中に□



空中で回転し、両手を外側に払う。リーチが長い攻撃だ。

ジャンプチャージ攻撃

ジャンプ中に△



勢いよくかかと落としを決める。乱戦のときに役に立つ。

FAVORITE ACTION 強力なチャージ4−Fを確実に当てる

敵が密集している場所で戦うときは、チャージ4−Fが主力だ。全方位に攻撃可能なので、たくさんの敵を巻き込むことができ、弾き飛ばす効果もある。これを確実に当てるため、先にチャージ2−3で敵を気絶させておくといい。また、敵武将を相手にするときも、チャージ4−Fが主力となる。敵を浮かすことができるダッシュ攻撃を起点とし、チャージ4−2→4−Fとつなげていこう。

対一般兵オススメ連携

攻撃範囲が広く、気絶効果もあるチャージ2―3を使い、まずは周りにいる敵を気絶させる。

次へつなげるため、通常攻撃3まで出す。攻撃範囲が狭くリーチも短いので、確実に当てること。

チャージ4―1→4―2は全方位の敵に当たる。多くの敵を巻き込んでチャージ4―Fへつなぐ。

チャージ4―Fで敵を弾き飛ばした瞬間に発動させる。爆弾を投げつけて、敵を一掃してしまおう。

対敵武将オススメ連携

広範囲の敵に当たり、敵を浮かせることもできるダッシュ攻撃が連続技の起点だ。

敵をもう一度浮き上がらせる。連続技をつなげるためにチャージ2―1で止めておこう。

浮き上がった敵を拾い、チャージ4―Fにつなげる。コンボ数を稼ぎつつ、無双ゲージをためよう。

○ボタンだと攻撃を当てづらいので、発動後は□ボタンに切り替えて攻撃していくといい。

濃姫

服部半蔵

HATTORI HANZO

闇に生き影に徹する家康の懐刀

PROFILE

寡黙で余計なことはいっさいしゃべらず、主君家康の命には絶対服従を誓う忍びのなかの忍び。その刃に狙われたものは、いかなる勇将でも逃れられない。本能寺の変後には、明智軍に追い込まれて窮地におちいった家康を、三河まで逃れさせることに成功。その功績などにより、徳川十六将のひとりに数えられている。

シナリオフローチャート

桶狭間の戦い
徳川軍

桶狭間➡P145

➡ **三方ヶ原の戦い**
徳川軍

三方ヶ原➡P148

➡ **神君伊賀越え**
徳川軍

伊賀➡P140

➡ **上田城潜入**
徳川軍

上田城内➡P154

➡ **大坂夏の陣**
徳川軍

大坂城外➡P144

➡ **大坂城潜入**
徳川軍

大坂城内➡P156

スピードと攻撃力で背後から襲いかかれ

高い移動力と素早い攻撃に加え、多彩かつ攻撃範囲の広いチャージ攻撃を多数持っている。能力的には体力、武器防御力といった防御面は低めだが、武器攻撃力を初めとする攻撃面が優秀。したがって、素早さで敵をほんろうしてスキを狙っていく戦い方が向いている。敵の背後に回って攻撃したり、チャージ攻撃で気絶させてからトドメを刺すなど、幅の広い攻撃が可能だ。

2段ジャンプは高いところに登れるだけではなく、乱戦から抜け出す手段としても有効。

基本能力

能力	値	能力	値
体力	130	騎乗攻撃力	56
無双	145	騎乗防御力	56
武器攻撃力	54	移動力	125
武器防御力	46	跳躍力	180
間接攻撃力	64	回避力	165
間接防御力	56		

成長タイプ	パワー	属性	氷結

武器データ

第1武器
鎖鎌
クサリガマ

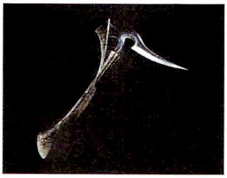
連続攻撃回数	4
基本攻撃力	13

第2武器
伊忍鎌
イニンガマ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	23

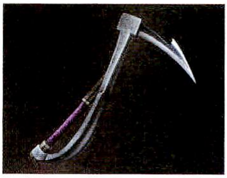
第3武器
首薙鎌
クビナギガマ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	30



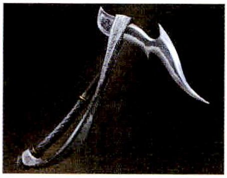
第4武器
飛竜虚抓
ヒリュウコソウ

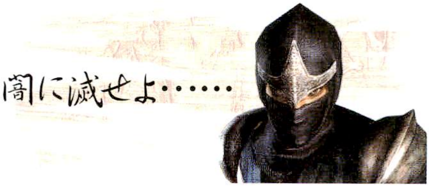
連続攻撃回数	8
基本攻撃力	41



第5武器
闇牙黄泉津
インガヨミツ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	46



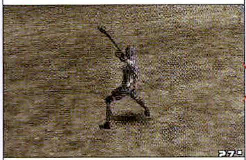


服部半蔵 HATTORI HANZO

鎖鎌から繰り出す多彩な攻撃

通常攻撃

通常攻撃1
□



鎖鎌を右下から振り上げる。前方にいる敵に攻撃できる。

通常攻撃2
□×2

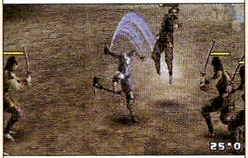
左から右へなぎ払う。全方位をカバーできる攻撃だ。

通常攻撃3
□×3

右上から振り下ろす。攻撃後のスキが小さいのが特徴。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△



敵を蹴り上げ、打ち上がった敵をさらに高く蹴り上げる。

チャージ3−1
□×2➡△

飛び上がりながら忍術を発動。当たった敵は気絶する。

チャージ4−1
□×3➡△×1

鎖鎌を頭上で振り回す。リーチ、範囲ともに申し分のない攻撃。

チャージ2−2
□➡△×2

打ち上げた敵をかかと落としで地面に叩きつける。

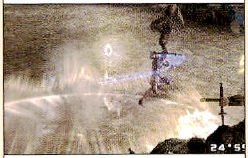
チャージ3−2
□×2➡△×2〜3

分銅の部分を振り回す攻撃。攻撃中に移動することができる。

チャージ4−2
□×3➡△×2〜3

チャージ4−1と同じ攻撃。追加入力で攻撃回数が増える。

チャージ2−3
□➡△×3



叩きつけた敵に突進し、弾き飛ばす。技の出が非常に早い。

チャージ3−3 ※
□×2➡△×4

印を結んで、忍術を放つ。武器の属性によって攻撃が変わる。

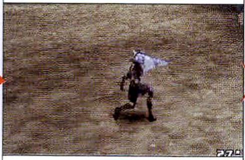
チャージ4−F
チャージ4−1、4−2後自動発生

鎖鎌を前方に投げる。範囲が広く、出したあとのスキが少ない。

※属性によって変化する。

技の出が早く、攻撃範囲の広い攻撃が多い。豊富な技のなかでも特に有効なのが、高い攻撃力を誇るチャージ4−Fといえる。全方位に攻撃できるうえ、ひとりの敵に連続して当てることも可能。そのほかでは、攻撃範囲が広く気絶効果もあるチャージ3−1がオススメだ。

通常攻撃4
□×4

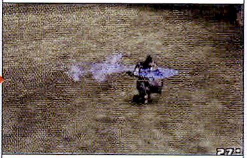


鎖鎌をなぎ払いながら突進。リーチは短いが技の出が早い。

通常攻撃5
□×5〜7

突進しながらの斬り払い。最大3回まで連続で出せる。

通常攻撃6
□×8



さらに素早く突進して斬る。技の出が早く、攻撃範囲も広い。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

飛び上がってから鎖鎌を振り下ろす。攻撃範囲が狭いのが難点。

チャージ4
□×3➡△

チャージ4−Fと同じ動きだが、リーチが若干短い。

特殊技 3種類の忍術を使い分けろ

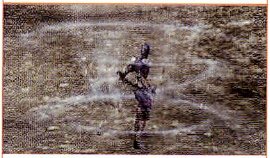
印を結んだのちに忍術を発動する。△ボタン1回だとガード崩し攻撃だが、印を結んでいるときに追加入力すると、気絶攻撃や打ち上げの効果がある攻撃を出すこともできる。なお追加入力して出す攻撃は、攻撃範囲が広くなるものの、印を結ぶ回数が増えるため技の出が遅くなってしまう。

特殊技の種類

火薬玉
△

目の前で火薬玉を爆発させる。技の出が早く、ガードを崩せる。

つむじ風
△×2



つむじ風を起こして敵を打ち上げる。全方位に攻撃可能だ。

爆風
△×3

自分の周りに爆発を起こし、爆風で周囲の敵を気絶させる。

服部半蔵 HATTORI HANZO

無双奥義

無双奥義
○ ※

印を結び、忍術を連続で発射。武器の属性によって忍術の種類が変わる。

無双秘奥義
○

忍術発射後に鎖鎌を振りながら突進し、最後に飛び上がって斬りつける。

※属性によって変化する。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

鎖鎌を後ろから前、前から後ろ、後ろから前に振り回す。リーチは短いが、技の出が早い攻撃だ。

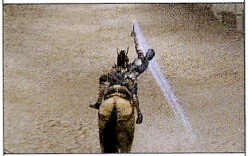
騎乗通常攻撃4
□×4〜7

後ろから前に鋭く振り抜く。追加入力で攻撃回数が増える。

騎乗通常攻撃5
□×8

前から後ろに振り抜く。当たった敵を弾き飛ばす効果がある。

騎乗チャージ2
□➡△



鎖鎌を後ろから振り上げ、当たった敵を浮き上がらせる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

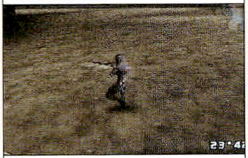
忍術を放つ攻撃。全方位をカバーし、気絶効果がある。

騎乗チャージ4
□×3➡△

鎖鎌を大きく回す。敵を弾き飛ばすリーチの長い攻撃だ。

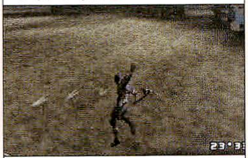
その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□



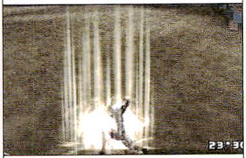
鎖鎌を横に払いながら突進。後方以外の敵に攻撃可能だ。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□



上空から手裏剣を投げる。前方へのリーチが長い。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△



鎖鎌を地面に突き刺して、広範囲の衝撃波を出す。

FAVORITE ACTION 忍術で気絶させてから連続技を狙え

チャージ3－1は全方位の敵を気絶させる技で、集団戦でも武将戦でも攻撃の起点となる。相手が複数ならチャージ3－1で気絶させて、チャージ2－1→チャージ2－3とつないでいくといい。一方、敵武将が相手のときは、チャージ2－2で攻撃を止めるのがポイント。叩きつけたあとに通常攻撃がつながるので、チャージ2－3まで決めるよりもコンボ数を稼ぐことができるのだ。

対一般兵オススメ連携

チャージ3－1

攻撃範囲の広いチャージ3―1で敵をいっせいに気絶させる。それから次の攻撃に移行していこう。

チャージ2－1

無防備になっている敵に通常攻撃を1回だけ当てて、チャージ2―1へとつないでいく。

チャージ2－3

チャージ2―3は2―2が敵にヒットしていないと発動しない。敵を確実に叩き落とそう。

無双奥義

最後に無双奥義を発動。◎ボタンによる攻撃よりも、◻ボタンの方が当てやすい。

対敵武将オススメ連携

チャージ3－1

気絶効果があるチャージ3―1を確実に当てる。これで相手の動きを止めるのだ。

チャージ2－2

チャージ2―1で相手を打ち上げる。次の攻撃につなげるために、チャージ2―2でやめておこう。

通常攻撃6

叩きつけた敵を通常攻撃1で拾ったら、通常攻撃6まで連続して打ち込んでいくのだ。

無双奥義

通常攻撃6のあと、すぐに無双奥義を出す。このときの攻撃は◎ボタンで行った方がいい。

服部半蔵

森蘭丸

MORI RANMARU

純粋なる忠義を胸に秘める若き剣士

PROFILE

美濃の斎藤家に仕える森可成の三男として生まれる。同じく美濃の生まれである明智光秀と深い縁を持ち、斎藤家滅亡後はともに織田信長に仕えた。女性と見まごうような容姿だが、武将としての確かな才覚を持ち、敵に対しては臆することなく立ち向かう。その忠義心と聡明さによって信長から寵愛を受け、将来を嘱望される。

シナリオフローチャート

稲葉山城防衛戦
斎藤軍

稲葉山城外➡P141

➡ **伊勢長島殲滅戦**
織田軍

伊勢長島➡P140

➡ **本能寺の変**
織田軍

本能寺➡P147

➡ **姉川の戦い**
織田軍

姉川➡P143

➡ **岐阜城潜入**
織田軍

稲葉山城内➡P152

➡ **安土城防衛戦**
織田軍

安土城内➡P150

出現条件	無双演武「明智光秀の章」をクリア

リーチに恵まれた長刀で敵をなぎ倒す

スピードに関する能力がどれも優れており、そのほかもほぼ平均レベル。また、小兵だが武器のリーチは長いので乱戦も苦手ではない。能力、武器ともに穴が少なく、どんな状況にも対応できる万能型の武将だ。技の出がやや遅く、攻撃後にスキが生じるという弱点もあるが、敵をダウンさせるチャージ攻撃を使って死角を作らないようにすれば、不利なく戦えるだろう。

技能アイテムでひとつオススメを挙げるなら、強力な無双奥義を活かせる「霊狐尾」だろう。

基本能力

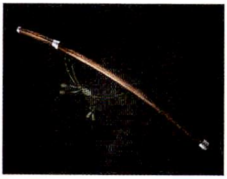
能力	値
体力	140
無双	155
武器攻撃力	52
武器防御力	54
間接攻撃力	60
間接防御力	64
騎乗攻撃力	52
騎乗防御力	64
移動力	125
跳躍力	155
回避力	160

成長タイプ	スピード	属性	凍牙

武器データ

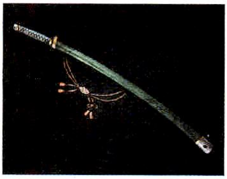
第1武器
野太刀
ノダチ

連続攻撃回数	4
基本攻撃力	15



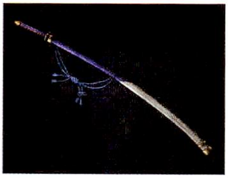
第2武器
斬馬刀
ザンバトウ

連続攻撃回数	6
基本攻撃力	25



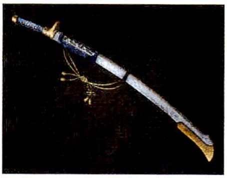
第3武器
不動行光
フドウユキミツ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	32



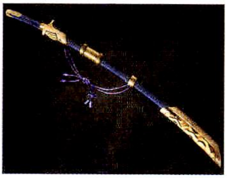
第4武器
覇王友成
ハオウトモナリ

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	43



第5武器
神剣カムド
シンケンカムド

連続攻撃回数	8
基本攻撃力	48

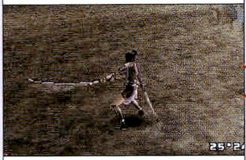


森蘭丸
MORI RANMARU

チャージ攻撃を正確に当てていこう

通常攻撃

通常攻撃1
□



右上から刀を振り下ろす。リーチが長いので敵に当てやすい。

通常攻撃2
□×2

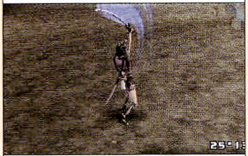
左から右へ斬る。右後方以外の広範囲をカバーした攻撃。

通常攻撃3
□×3

右上から振り下ろす。通常攻撃1と同様に当てやすい。

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△



下から頭上へと振り上げる。当たった敵を浮き上がらせる。

チャージ3−1
□×2➡△

刀を真上から振り下ろす。気絶させられるが、攻撃範囲が狭い。

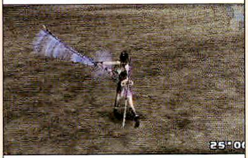
チャージ4−1
□×3➡△

左上から刀を振り下ろす。敵を気絶させるが、技の出が遅い。

チャージ2−2
□➡△×2

突進しながら横に斬る。走り出す前に向きを変えられる。

チャージ3−2
□×2➡△×2〜3



斬りながら突進する。追加入力によって、もう一度斬りつける。

チャージ4−2
□×3➡△×2

右下から振り上げる。強力な攻撃だが技の出が遅い。

チャージ2−3
□➡△×3

反対方向を向き、突進して横斬り。これは方向転換できない。

チャージ3−3
□×2➡△×4

長い距離を走り、横に斬る。敵を打ち上げる効果がある。

チャージ4−F
□×3➡△×3

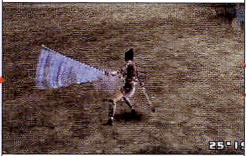
正面を突き、刀の先から衝撃波を出す。範囲が狭いのが難点。

全体的に技の出は遅いが、広範囲に当たる通常攻撃がそろっていて乱戦を苦にしない。また、チャージ攻撃にも優秀なものが多く、なかでもチャージ4－Fが特に強力だ。ただしこの攻撃も技の出は遅いので、気絶効果のある攻撃などで敵を無防備にしてから使おう。

通常攻撃4
□×4

左下から振り上げる。前方に広い攻撃範囲がある。

通常攻撃5
□×5～7



通常攻撃4の返しで振り下ろす。追加入力で3回まで攻撃可能。

通常攻撃6
□×8

後ろから横になぎ払う。全方位をカバーでき、リーチも長い。

第1武器専用攻撃

通常攻撃4
□×4

通常攻撃6と同じモーションで、広範囲の敵をダウンさせる。

チャージ4
□×3➡△

左上から刀を振り下ろして、当たった敵を弾き飛ばす。

特殊技　衝撃波で攻撃の起点を作る

気を溜めて衝撃波を発射する。攻撃範囲は前方だけだが、敵をダウンさせる効果があり、遠距離に攻撃可能だ。また力を溜めているときに△ボタンを追加入力すれば、衝撃波を大きくすることができる。しかし、その分衝撃波を出すまでに時間がかかってしまうので、乱戦の中で使うのは危険。ある程度距離をとったうえで、集団に斬り込むまえに使うようにすること。

衝撃波を使った敵集団への攻撃

敵集団を見つけたら近づく前に衝撃波を放っておく。

敵を迎え撃つように衝撃波が命中。範囲が広く、当てやすい。

多くの敵がダウンしているスキに、集団に斬り込んでいこう。

森蘭丸

MORI RANMARU

無双奥義

無双奥義
○

コマのように回り、刀で斬りつける。全方位に攻撃でき、大勢の敵を巻き込む。

無双秘奥義
○

無双奥義のあと、素早く突進しながら3回斬る。範囲が広く、使いやすい。

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1
□

騎乗通常攻撃2
□×2

騎乗通常攻撃3
□×3

刀を後ろ→前→後ろの順に斬りつける。右側にしか攻撃できないが、リーチが長く当てやすい。

騎乗通常攻撃4
□×4～7

追加入力で騎乗通常攻撃1、2、3を繰り返して出す。

騎乗通常攻撃5
□×8

前へ大きく振り上げる攻撃。当たった敵を弾き飛ばす。

騎乗チャージ2
□➡△

刀を後ろから前へ大きく振り上げ、敵を打ち上げる。

騎乗チャージ3
□×2➡△

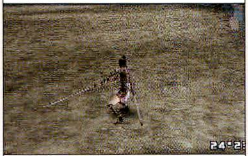
前から後ろへ刀を振り下ろす。敵を気絶させることが可能だ。

騎乗チャージ4
□×3➡△

刀を後ろから前へ鋭く振り斬る。当たった敵を弾き飛ばせる。

その他の攻撃

ダッシュ攻撃
走りながら□



跳び上がって右上から斬りつけ、複数の敵をダウンさせる。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□

左上から斬りつける。敵を浮かせるので、連続技を狙える。

ジャンプチャージ攻撃
ジャンプ中に△

刀を地面に刺し、衝撃波で攻撃。集団に囲まれたときに有効だ。

FAVORITE ACTION チャージ攻撃のつなぎが肝心

通常攻撃は範囲が広いので、苦労せずにつなげるはず。それよりも、技の出が遅いチャージ攻撃をうまく当てていくことが、連続技をつなぐためのポイントとなる。対一般兵では、チャージ3−2から3−3へ移行するときに、チャージ3−3の前に出るダッシュを利用して敵を拾う。また対敵武将では、チャージ3−1で攻撃を止め、敵を気絶させてから強力なチャージ4−Fへつなぐのだ。

対一般兵オススメ連携

通常攻撃2

技の出が早い通常攻撃で攻撃を開始。チャージ3−1へつなぐため、まずは2発まで出す。

チャージ3−3

チャージ3−1→3−2で弾き飛ばした敵を、チャージ3−3のダッシュで追いかけて斬る。

通常攻撃6

浮いている敵を通常攻撃1で拾い通常攻撃6まで出す。リーチが長いので、拾いやすいはずだ。

無双奥義

通常攻撃6の直後に、攻撃範囲が広い無双奥義を発動。移動ができるので、大勢を巻き込める。

対敵武将オススメ連携

チャージ3−1

チャージ攻撃の中では比較的技の出が早く、気絶効果もあるチャージ3−1が攻撃の起点となる。

チャージ2−1

気絶させたらチャージ2−1で敵を打ち上げる。しっかりと狙いをつけて当てていこう。

通常攻撃3

浮かせた敵を通常攻撃1で拾い、連続技につなぐ。通常攻撃は3発までで止めること。

チャージ4−F

通常攻撃3からチャージ4−Fまでつなぐ。すべて当たれば、かなりのダメージを与えられる。

新武将の章を極める

献策 其の二

新武将の「無双演武」では、さまざまな軍勢をわたり歩くという、ほかの武将にはないシナリオを楽しめる。新武将を作成したら一度はプレイしてみよう。

新武将のシナリオは全部で6つ

新武将の登用試験でどの大名家に仕えることになっても、「無双演武」のシナリオの流れは同じ。全部で6つのシナリオが用意されていて、最初は今川軍の一員として「桶狭間の戦い」に出陣する。そして武田軍、徳川軍などを渡り歩いたのち、シナリオ4をクリアしたときの条件によって、シナリオ5が分岐するのだ。シナリオ5Aは豊臣軍、シナリオ5Bは徳川軍という、相反している軍勢の一方に所属して「大坂夏の陣」にのぞむ。それによって、迎えるエンディングも違ってくるのだ。

新武将のシナリオ

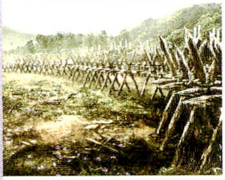
1 桶狭間の戦い P145

戦乱の世の制覇を夢見る新武将は、駿河、遠江、三河の太守、今川義元の元に所属していた。今川軍は徳川家を始めとする軍勢を率いて、織田領国、尾張へと進軍する。

2 川中島の戦い P146

一時は織田信長を退けたものの、太守の今川義元は戦いの直後に討たれてしまう。すでに今川軍を離れていた新武将は、武田軍に所属して上杉軍との戦いに出陣する。

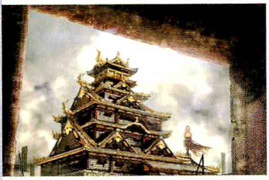
3 長篠の戦い P148



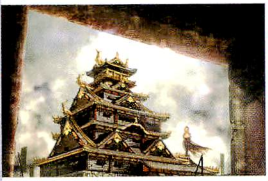
上杉軍との決戦後、武田信玄は病に没してしまう。新武将は武田勝頼とともに信玄の悲願である上洛を果たすべく、三河に侵入。そして織田、徳川連合軍との決戦にのぞむ。

4 上田城攻略戦 P142

5A 大坂夏の陣A P144



5B 大坂夏の陣B P144



CHAPTER 3

戦場紹介

STAGE

戦場紹介ページの見方

本章では各戦場のアイテム配置場所を紹介していく。これらを事前に確認しておけば、戦いをより有利に展開できるはずだ。なお戦場は城外→城内の順で、それぞれ五十音順に掲載している。

アイテム配置ページ

戦場にある米俵や桶から入手できるアイテムは10種類。中身はおもに回復アイテムだが、技能アイテムが入っていることもある。技能アイテムは、一度手に入れれば以降のプレイでも使えるものなので、取り忘れがないようにシナリオ開始前に配置されている位置を確認しておこう。

1 ステージ名

この戦場の名前。

2 シナリオ名

この戦場を使うシナリオ名を示している。ただし城外から城内に入るシナリオは、マップがランダムで形成されるため、城内マップにはシナリオ名を記載していない。

3 ステージマップ

戦場全体のマップ。マップの色が示す地形やマップ上に配置されているアイコンの意味は、下に掲載してあるとおり。なお、城内マップにある「出現トラップ一覧表」では、出現する可能性があるトラップを紹介しており、「出現アイテム一覧表」では、ランダム形成のステージに配置されるアイテムを紹介している。

4 解説

この戦場で戦うときのポイントを解説している。

地形の色の意味

通れる場所	通れない場所
落ちる床	「八双飛び」で登れる場所
「盗人の咆哮」で壊せる壁	

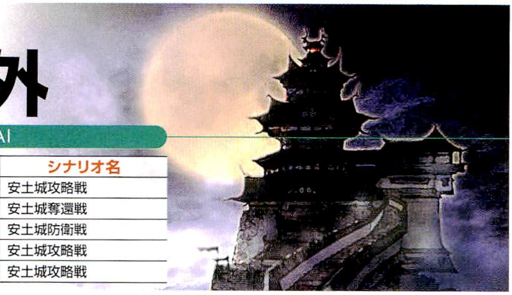
アイコンの意味

START スタート　各階層のスタート地点	握り飯　体力ゲージが100回復	酒 どぶろく　無双ゲージが全回復
階段　階層移動できる場所	握り飯3個　体力ゲージが200回復	銅 銅鏡　10秒間無双ゲージ満タン
安土城 特定の場所　ステージ上の特定の場所名	玉 玉手箱　技能アイテムを入手	霊 霊鏡　30秒間無双ゲージ満タン
団 団子　体力ゲージが50回復	桐 桐箱　武器を入手	鞋 戦草鞋　30秒間移動力が上昇
勾 勾玉　30秒間属性レベルが最大ランク		

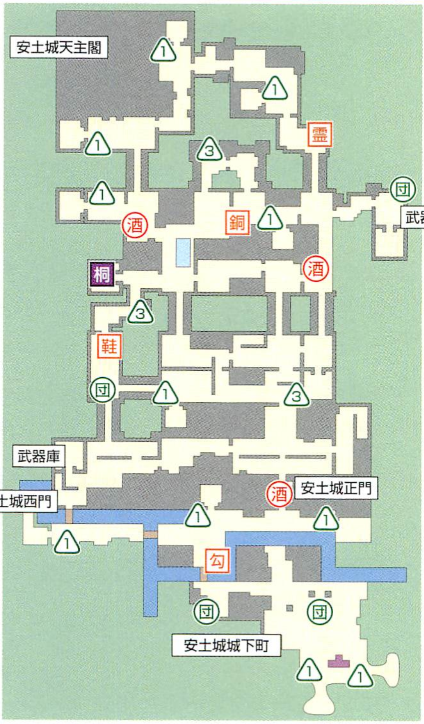
※野戦のステージはシナリオごとにスタート地点が違うため、START は置いていません。

安土城外

AZUCHIJOGAI



武将		シナリオ名
真田幸村	P046	安土城攻略戦
織田信長	P058	安土城奪還戦
明智光秀	P064	安土城防衛戦
お市	P082	安土城攻略戦
武田信玄	P106	安土城攻略戦



詰所を押さえながら攻めていこう

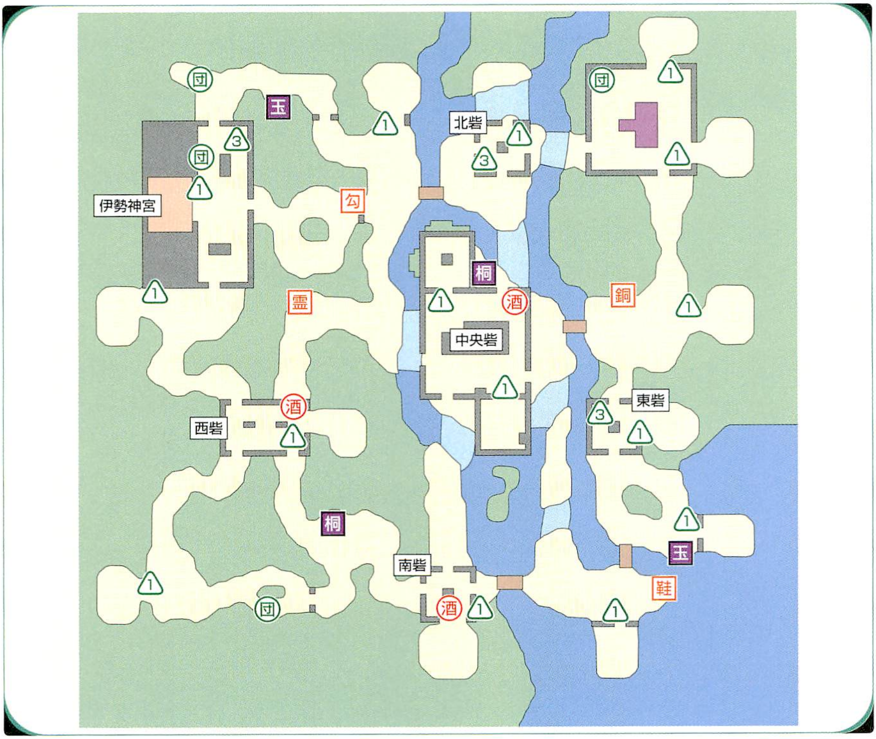
素早い移動を要求されるミッションが多く発生するステージ。それほど広くはないが、迷路のように入り組んでいるので、できれば「馬鞍」を装備して戦いにのぞみたい。また、「安土城防衛戦」以外のシナリオでは、南から北に攻めていくことになるが、この際に各詰所を封鎖しながら北上すれば、有利にシナリオを進めていけるようになる。

シナリオによっては槍大筒が出現する。これで門を破ることも可能だ。

伊勢長島・伊賀

ISENAGASHIMA・IGA

武将		シナリオ名
前田慶次	P052	伊勢長島殲滅戦
織田信長	P058	伊勢長島殲滅戦
明智光秀	P064	伊勢長島殲滅戦
石川五右衛門	P070	神君伊賀越え／伊勢長島の舞
阿国	P088	伊勢長島の舞
雑賀孫市	P100	伊勢長島殲滅戦
伊達政宗	P112	伊勢長島乱入
服部半蔵	P124	神君伊賀越え
森蘭丸	P130	伊勢長島殲滅戦



ひとつずつ門を開いて進め

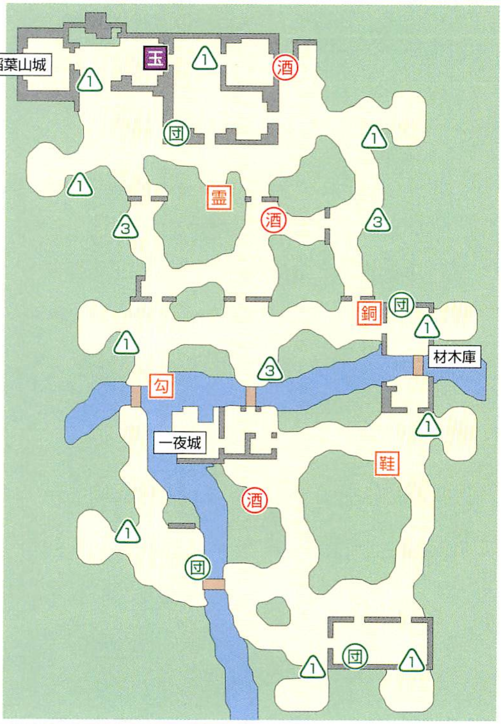
ステージ上には数多くの門が設置されており、通行を妨げられやすい。したがって、シナリオを円滑に進めたい場合は、ミッションをひとつずつ確実にこなしていくこと。また、シナリオによっては火計が起きて、それぞれの砦に火がつくこともある。このときに砦の中に入ると、徐々に体力を奪われてしまうので長居は禁物だ。

詰所が多く、「握り飯」が手に入りやすい。体力回復には困らないだろう。

稲葉山城外

INABAYAMAJOGAI

武将		シナリオ名
織田信長	P058	岐阜城防衛戦
明智光秀	P064	稲葉山城防衛戦
上杉謙信	P076	岐阜城攻略戦
お市	P082	稲葉山城攻略戦
濃姫	P118	稲葉山城攻略戦
森蘭丸	P130	稲葉山城防衛戦



回復アイテムは北側に多い

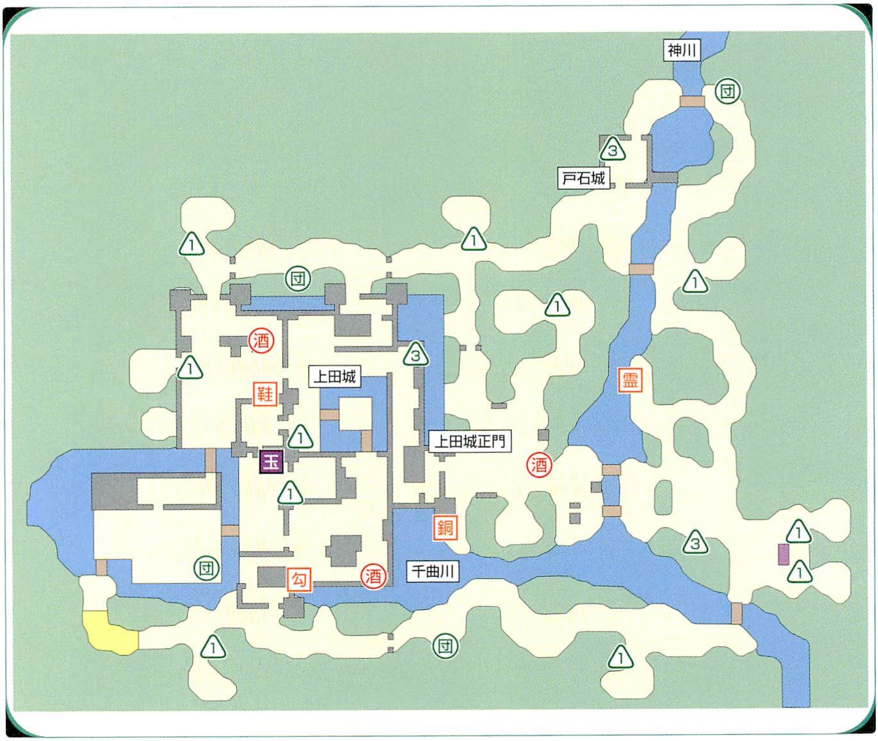
「握り飯」や「団子」といった回復アイテムは、ステージ北側に多く配置されている。それにより、敵本陣が北側にある場合は、回復アイテムを拾いながら攻めていけるので有利だ。逆に敵本陣が南側にある場合は、攻め込んだときに回復アイテムを取りにくい。どうしても回復したい場合は近くの詰所まで行き、そこで「握り飯」を手に入れよう。

北側の本陣にある葛籠の中身は「玉手箱」だ。逃さず手に入れたい。

上田城外

UEDAJOGAI

武将		シナリオ名
真田幸村	P046	上田城防衛戦
上杉謙信	P076	上田城攻略戦
新武将	P136	上田城攻略戦



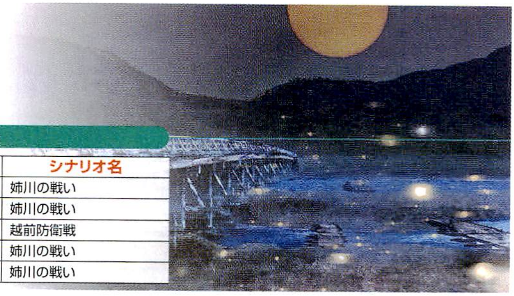
ステージは小さいが障害物が多い

ステージ自体はそれほど広くないが、千曲川の南側へ行くには西か東へ大きく迂回しなくてはならない。ミッションなどで千曲川の南側へ行くときは、いかに素早く移動できるかがカギとなる。また、真田幸村のシナリオである「上田城防衛戦」には、洪水を発生させるミッションがあり、これに成功するとマップの一部が通行不可となる。

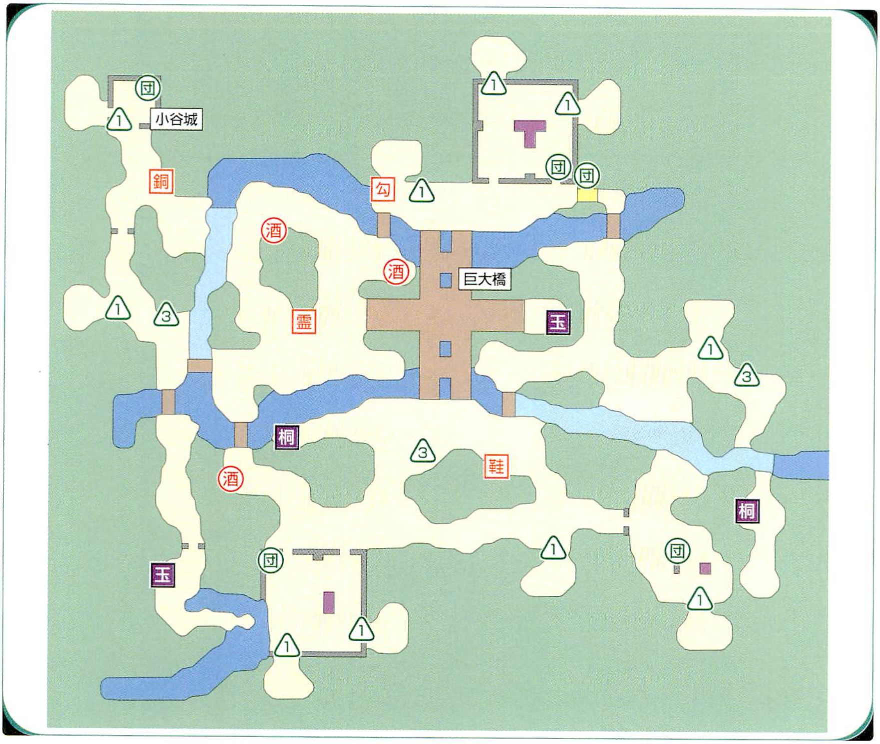
上田城正門付近は乱戦になりやすい。近くにある「銅鏡」を活用して戦おう。

姉川

ANEGAWA



武将		シナリオ名
上杉謙信	P076	姉川の戦い
お市	P082	姉川の戦い
雑賀孫市	P100	越前防衛戦
濃姫	P118	姉川の戦い
森蘭丸	P130	姉川の戦い



巨大橋を舞台に戦う

中央に巨大橋がかかるステージ。どのシナリオでもこの上で戦うことが多くなるが、橋の上には体力を回復するアイテムがひとつもない。プレイヤー武将の体力が少なくなってきたら、橋を降りて北か南にある「握り飯」で回復しておこう。また、橋の西側には「霊鏡」があるので、敵軍の数が多いときはこれを使って一網打尽にしてしまうといい。

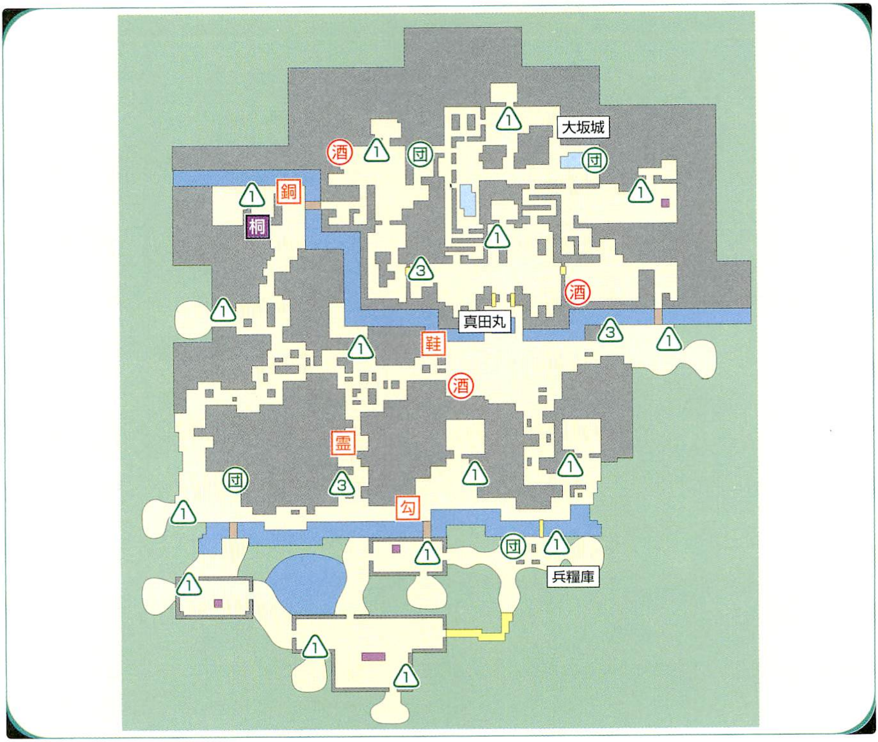
北側の本陣近くにある忍びの道を通れば、橋を渡らずに移動ができる。

◀姉川／▶近江

大坂城外

OSAKAJOGAI

武将		シナリオ名	武将		シナリオ名
真田幸村	P046	大坂夏の陣	くのいち	P094	大坂夏の陣
石川五右衛門	P070	大坂の舞	服部半蔵	P124	大坂夏の陣
阿国	P088	大坂の舞	新武将	P136	大坂夏の陣A・B



地形を利用して各個撃破せよ!

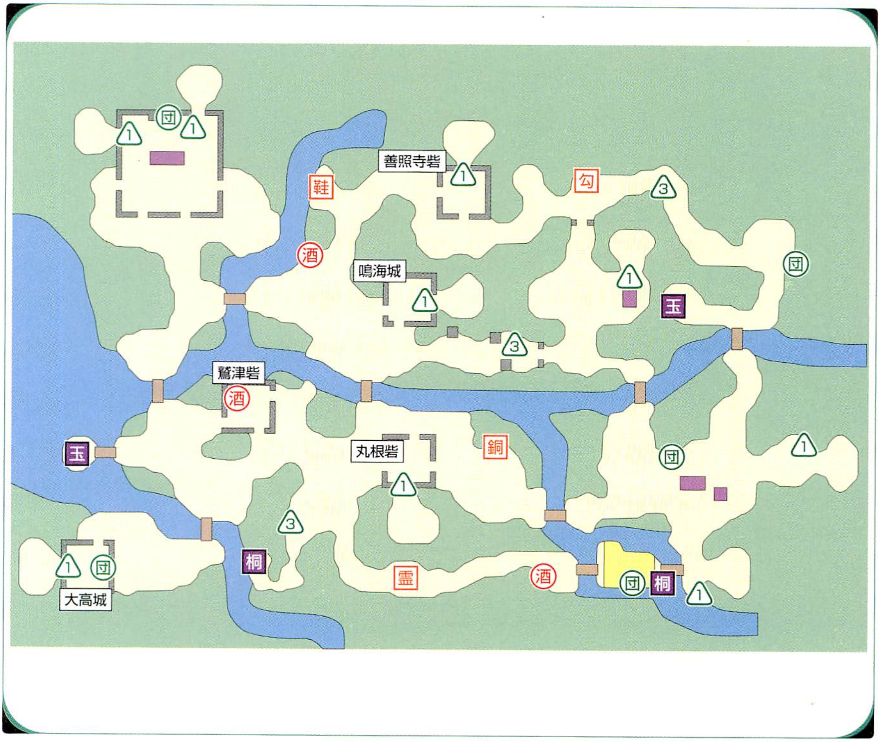
建物や塀が多く、全体的に入り組んだ地形になっている。ステージ内を右往左往することがないように、どの門が閉じていてどの門が開いているのかをしっかり把握しておこう。また敵と戦うときは、この地形を利用するといい。狭い通路に誘い込んでから敵と戦うようにすれば、一度に大勢の敵を相手にしなくてすむはずだ。

シナリオによっては、大坂城正門にある真田丸から砲弾が発射される。

桶狭間

OKEHAZAMA

武将		シナリオ名	武将		シナリオ名
織田信長	P058	桶狭間の戦い	濃姫	P118	桶狭間の戦い
お市	P082	桶狭間の戦い	服部半蔵	P124	桶狭間の戦い
伊達政宗	P112	桶狭間乱入	新武将	P136	桶狭間の戦い



アイテムのムダ使いは厳禁だ

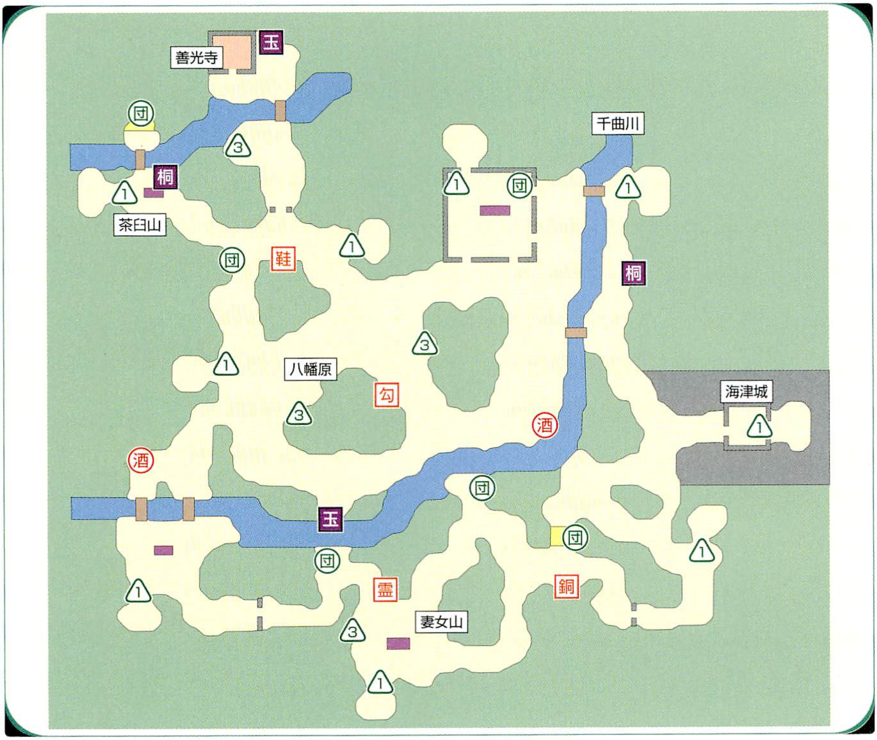
マップのいたるところに回復アイテムがあるので、体力回復には困らない。ただし、ミッションをこなすにはステージ上をあちこち移動する必要があり、ムダにアイテムを取っていると、ほしいときに手に入らないということもある。したがって、回復アイテムは必要なときだけ取るようにして、どこのものを取ったかも覚えておくといい。

ミッションで玉手箱がある場所には行かない。ほしければ取りにいこう。

川中島
KAWANAKAJIMA

武将		シナリオ名
真田幸村	P046	川中島の戦い
前田慶次	P052	川中島腕試し
上杉謙信	P076	川中島の戦い／川中島宿命戦
阿国	P088	川中島の舞

武将		シナリオ名
くのいち	P094	川中島の戦い
武田信玄	P106	川中島の戦い／川中島宿命戦
伊達政宗	P112	川中島乱入
新武将	P136	川中島の戦い



アイテムを利用して激戦を制す

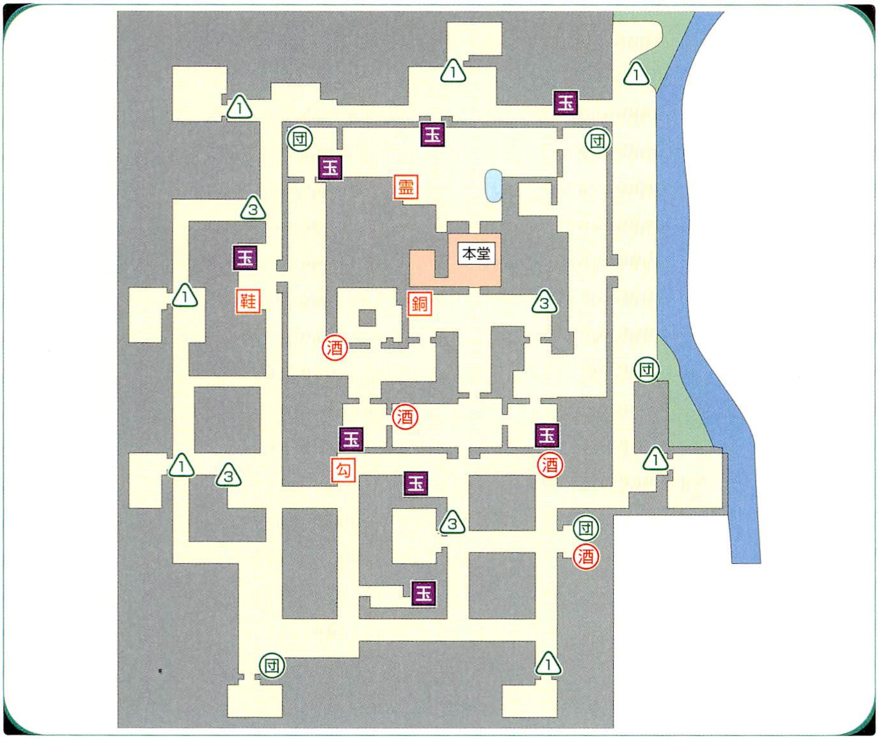
乱戦になりやすいのは、八幡原、妻女山、善光寺の3カ所。いずれも近くに回復アイテムがあるので、それらを利用して戦おう。その中でも特に激戦になりやすい八幡原では、付近の「勾玉」や「戦草鞋」も活用したい。なおシナリオによっては妻女山に入ると霧が発生し、自分の周囲しか見えなくなるので、あらかじめ地形を覚えておくこと。

千曲川の南北を往来するには、北東か南西にある橋を渡るしかない。

本能寺

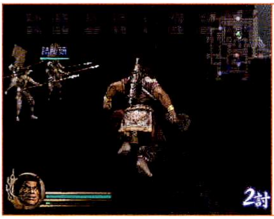
HONNOJI

武将		シナリオ名	武将		シナリオ名
前田慶次	P052	京洛の舞	阿国	P088	京洛の舞
織田信長	P058	本能寺の変	雑賀孫市	P100	京洛抵抗戦
明智光秀	P064	本能寺の変	伊達政宗	P112	本能寺乱入
石川五右衛門	P070	京洛の舞／五右衛門大暴れ	濃姫	P118	本能寺の変A・B
お市	P082	本能寺の変／本能寺の戦い	森蘭丸	P130	本能寺の変



シナリオによって障害物の配置が変わる

門や柵、石川五右衛門の似顔絵を貼ってある壁が通路をふさいでいる。特に、柵と壁はシナリオによって配置位置が異なるのでやっかい。壁を壊せる五右衛門以外は、移動に手こずりやすいので馬が必須だろう。また、乱戦になりやすい本堂付近には回復アイテムが少ない。近くの「銅鏡」を利用して、早めに切り抜ける方が得策だ。



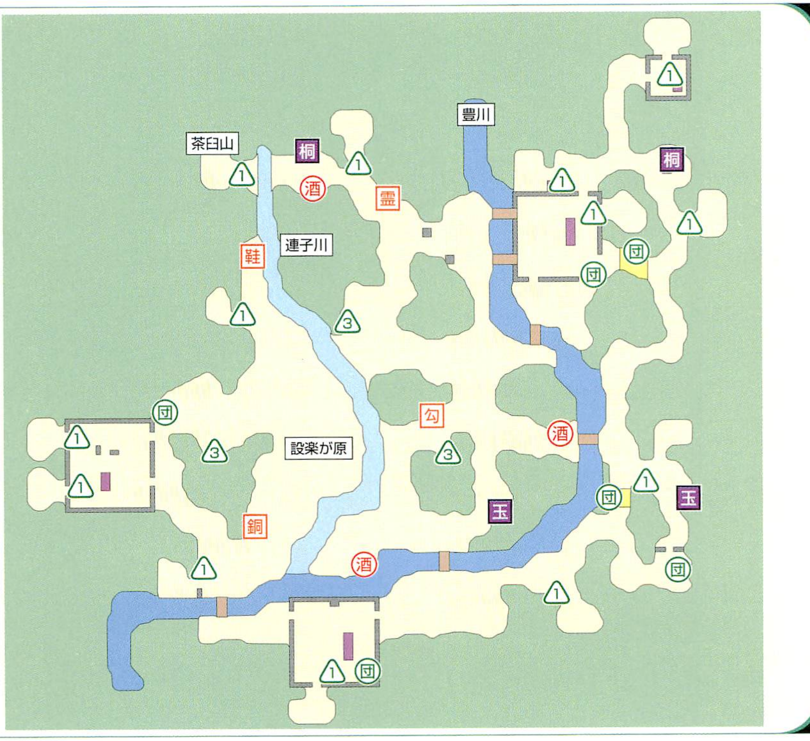
本堂の内部には詰所があるが、ここには「握り飯」が置かれていない。

◀川中島／▶本能寺

三方ヶ原・長篠

MIKATAGAHARA • NAGASHINO

武将		シナリオ名	武将		シナリオ名
真田幸村	P046	三方ヶ原の戦い／長篠の戦いA・B	武田信玄	P106	長篠の戦い
前田慶次	P052	長篠の戦い	伊達政宗	P112	長篠乱入
織田信長	P058	長篠の戦いA・B	服部半蔵	P124	三方ヶ原の戦い
くのいち	P094	三方ヶ原の戦い	新武将	P136	長篠の戦い



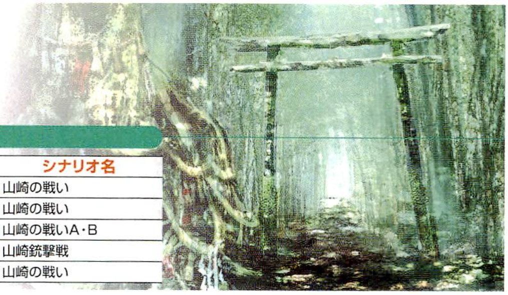
マップ中央の馬防柵に気をつけろ！

もっとも乱戦になりやすい場所は、ステージ中央の設楽が原だ。ここは敵の数が多いうえに、開けていて逃げ場もないので、かなりの危険地域といえる。さらに「長篠の戦い」では、たくさんの馬防柵が配置されていて、移動すら困難になる。したがってここを移動するときは、馬に乗ってできるだけ早く通り抜けた方がいい。

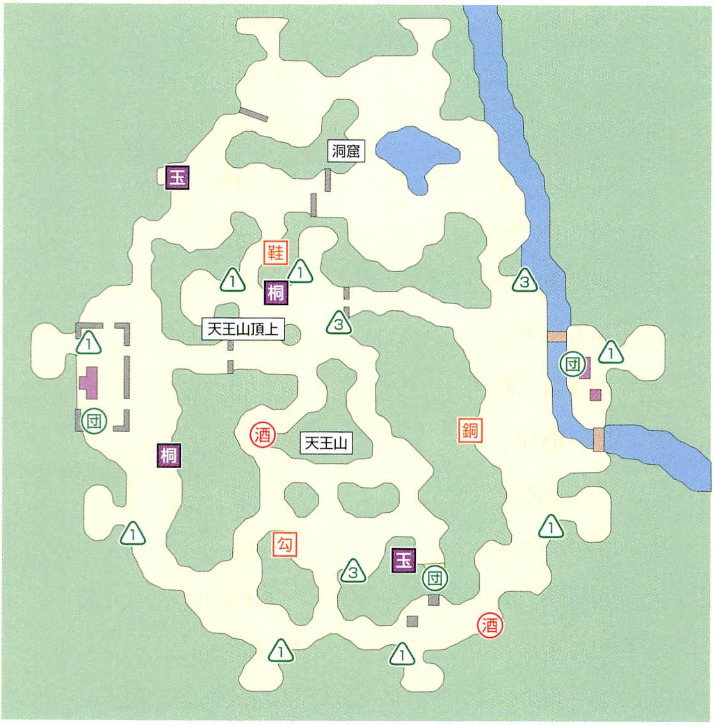
馬防柵はジャンプして跳び越えられるが、ぶつかると落馬してしまう。

山崎

YAMAZAKI



武将		シナリオ名
真田幸村	P046	山崎の戦い
織田信長	P058	山崎の戦い
明智光秀	P064	山崎の戦いA・B
雑賀孫市	P100	山崎銃撃戦
武田信玄	P106	山崎の戦い



洞窟内には馬で移動できない場所がある

ステージの北には巨大な洞窟が広がっている。洞窟内は起伏が激しく、馬に乗っていると通れない場所もある。そのため、騎乗して洞窟を通り抜ける場合は、北側の通路に迂回しなくてはならないのだ。また、洞窟内には回復アイテムがひとつも配置されていないので、ここで戦うときは、つねに残り体力に気をつけておくこと。

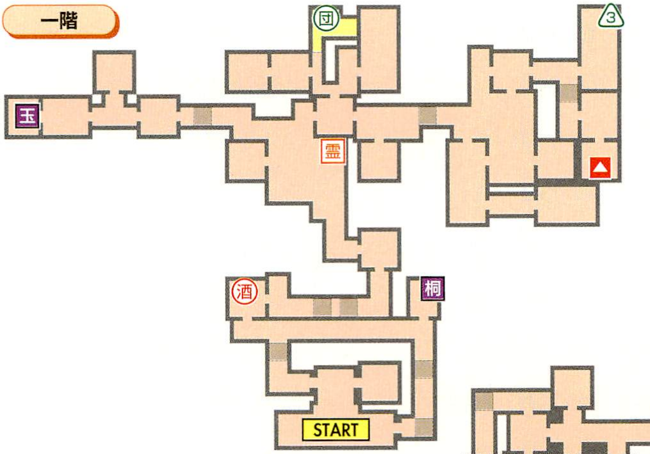
天王山では霧が発生することが多いので、事前に地形を覚えておこう。

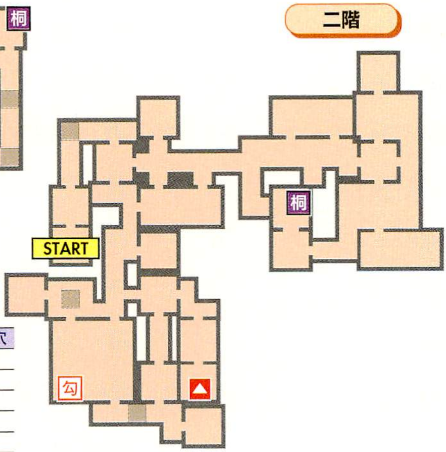
◀三方ヶ原・長篠／▶山崎

安土城内

AZUCHIJONAI

武将		シナリオ名
石川五右衛門	P070	安土城の舞
お市	P082	安土城潜入
阿国	P088	安土城の舞
雑賀孫市	P100	安土城潜入
濃姫	P118	安土城潜入
森蘭丸	P130	安土城防衛戦





出現トラップ一覧表

	地走刀	振子刀	火薬壺	床千本	円月輪	鎌切穴
一階	●	●	●	●	●	●
二階	●	–	●	●	●	●
三階	●	–	●	●	●	●
四階	●	–	★	●	●	●
五階	●	–	★	●	●	●
天主閣	–	–	–	–	–	–

※表内の★はランダム形成時のみ出現するもの。

出現アイテム一覧表

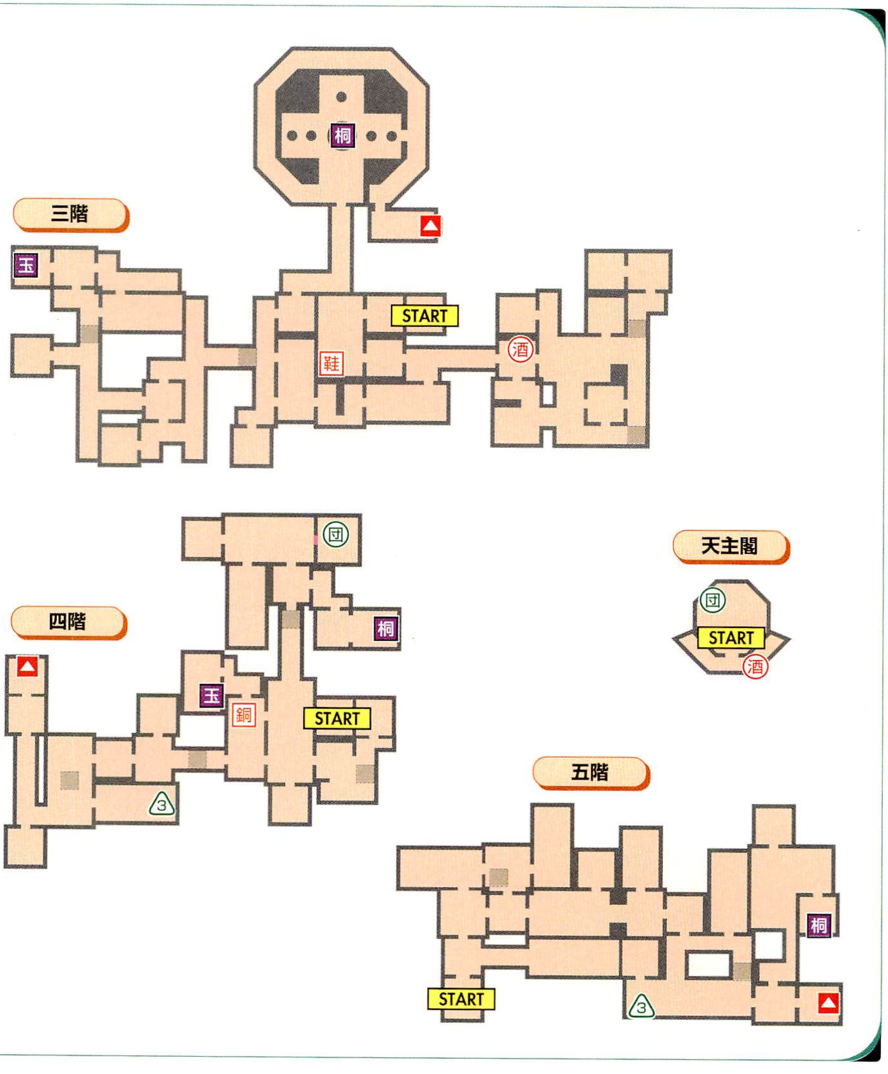
	桶			葛籠					
	団子	握り飯3個	どぶろく	銅鏡	霊鏡	勾玉	戦草鞋	玉手箱	桐箱
一階	●	●	●	–	●	–	–	●	●
二階	–	–	–	–	–	●	–	–	●
三階	–	–	●	–	–	–	●	●	●
四階	●	●	–	●	–	–	–	●	●
五階	–	●	–	–	–	–	–	–	●
天主閣	●	–	●	–	–	–	–	–	–

※「出現トラップ一覧表」は出現する可能性があるトラップ、「出現アイテム一覧表」はランダム形成のステージに配置されるアイテムを紹介しています。

もっとも階層が多い城内ステージ

安土城内では時間が経つと城内に火が回り、継続的にダメージを受けてしまうシナリオが多いので、敵は無視して早めに天主閣をめざそう。また、三階の上り階段近くにはらせん階段があり、その中央の建物には「桐箱」が入っている葛籠がある。これはらせん階段の途中にある、手すりのない場所からジャンプすることで取りにいけるのだ。

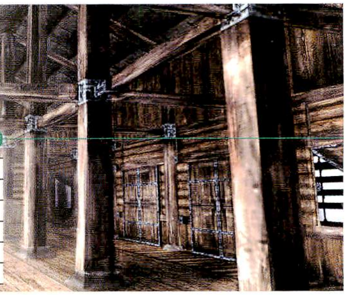
三階の「桐箱」は跳躍力の低い武将でも取れるが、タイミングは難しい。



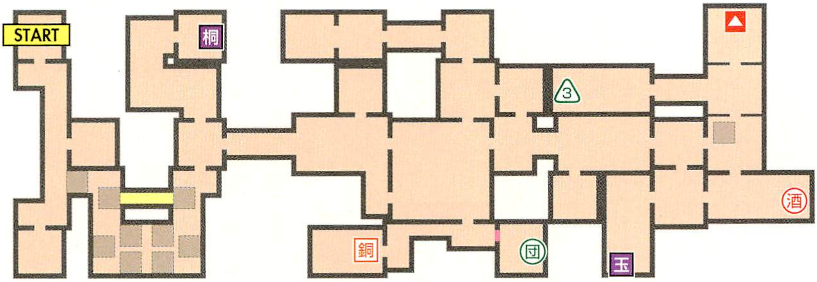
稲葉山城内

INABAYAMAJONAI

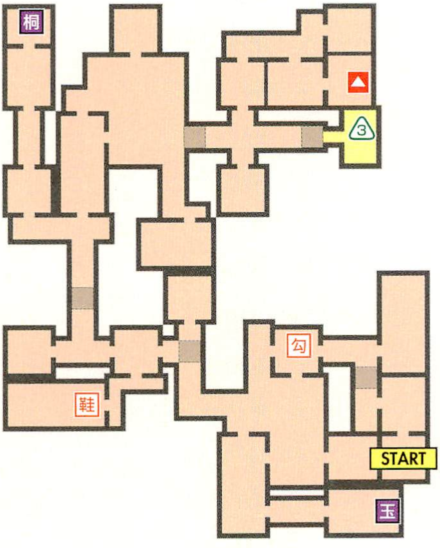
武将		シナリオ名
明智光秀	P064	岐阜城潜入
石川五右衛門	P070	岐阜城無断侵入
くのいち	P094	岐阜城潜入
濃姫	P118	岐阜城潜入
森蘭丸	P130	岐阜城潜入



一階



二階

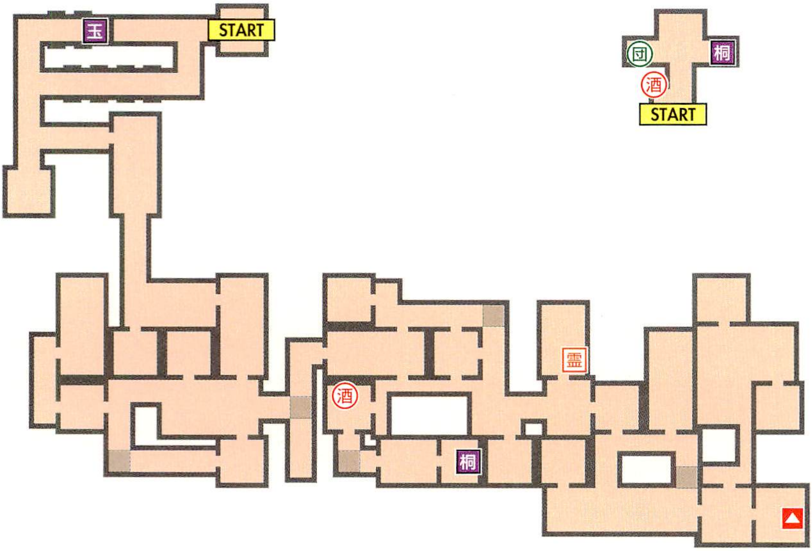


天守閣の壁に注意しよう

全部で四階層しかないが、一つひとつの階層が広い。道に迷うと大きくタイムロスしてしまうので、しっかりとマップを確認しつつ進んでいってほしい。なお、天守閣の壁には数多くのどんでん返しが仕掛けられている。そのため、敵武将と戦うときはどんでん返しにかからないように、できるだけ部屋の中央で戦うようにすること。

天守閣でも階段付近ならどんでん返しがない。ここで戦うのも手だ。

三階



出現トラップ一覧表

	木雹	合わせ壁	棘蔵	火薬壷	床千本	どんでん返し
一階	●	–	●	★	●	–
二階	●	–	●	★	●	–
三階	●	●	●	●	●	–
天守閣	–	–	–	–	–	●

※表内の★はランダム形成時のみ出現するもの。

出現アイテム一覧表

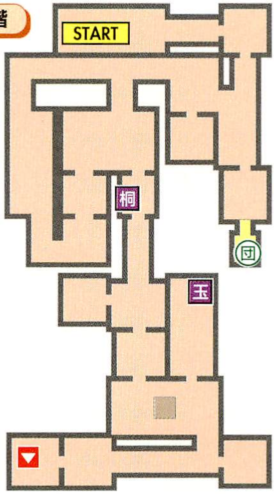
	桶			葛籠					
	団子	握り飯3個	どぶろく	銅鏡	霊鏡	勾玉	戦草鞋	玉手箱	桐箱
一階	●	●	●	●	–	–	–	●	●
二階	–	●	–	–	–	●	●	●	●
三階	–	–	●	–	●	–	–	●	●
天守閣	●	–	●	–	–	–	–	–	●

上田城内

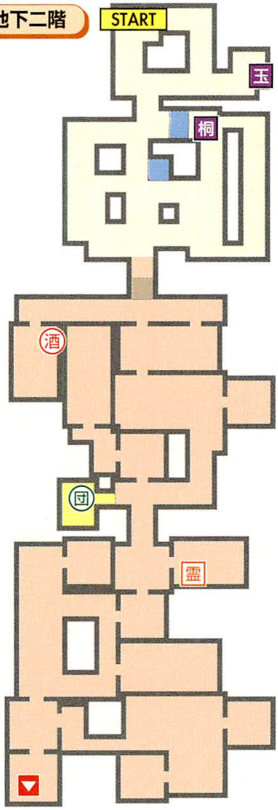
UEDAJONAI

武将		シナリオ名
くのいち	P094	上田城救出戦
服部半蔵	P124	上田城潜入

地下一階



地下二階



出現トラップ一覧表

	焔鬼	からくり扉	釣天井	ツララ岩	焙烙穴	火薬壷	床千本	埋み狭間
地下一階	●	●	★	−	●	★	●	●
地下二階	★	−	★	●	●	●	●	●
地下三階	●	−	★	−	●	●	●	★
地下四階	★	−	●	−	●	★	●	●
天守閣	−	−	−	−	★	−	−	−

※表内の★はランダム形成時のみ出現するもの。

出現アイテム一覧表

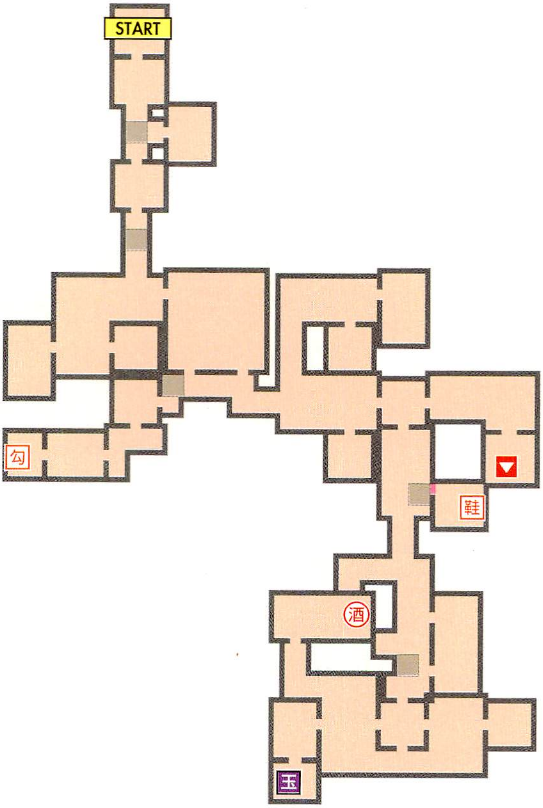
	桶			葛籠					
	団子	握り飯3個	どぶろく	銅鏡	霊鏡	勾玉	戦草鞋	玉手箱	桐箱
地下一階	●	−	−	−	−	−	−	●	●
地下二階	●	−	●	−	●	−	−	●	●
地下三階	−	−	●	−	−	●	●	●	−
地下四階	●	●	−	●	−	−	●	−	●
天守閣	●	−	●	−	−	−	−	−	●

地下二階のお宝を見逃すな！

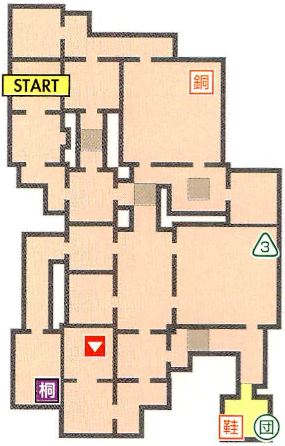
くのいちと服部半蔵以外の武将でプレイする場合、地下二階のスタート地点から南側の段差を降りてしまうと、そばにある「玉手箱」が取れなくなってしまう。したがってその場合は、東側の段差から降りるようにしよう。くのいちと服部半蔵は2段ジャンプを使えるので、南の段差を降りてしまっても取りにもどることは可能だ。

地下一階のからくり扉はスイッチを踏むと動き、先に進めるようになる。

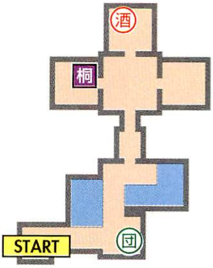
地下三階



地下四階

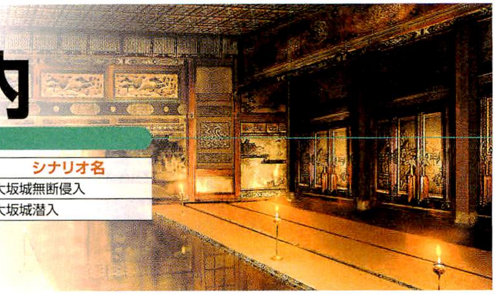


天守閣



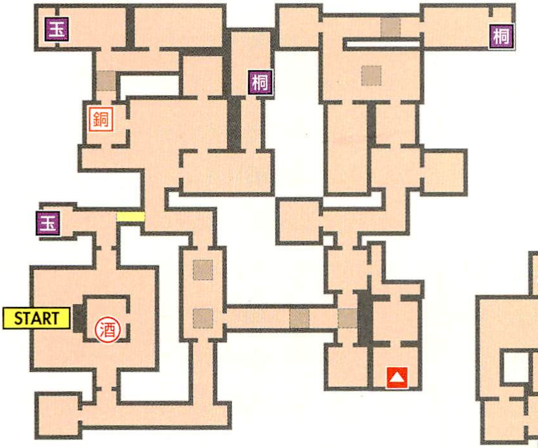
大坂城内

OSAKAJONAI

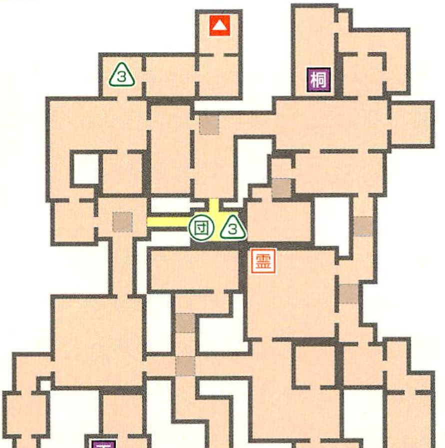


武将		シナリオ名
石川五右衛門	P070	大坂城無断侵入
服部半蔵	P124	大坂城潜入

一階



二階



出現トラップ一覧表

	返し壁	鎌切穴	火薬壷	床千本
一階	●	●	★	●
二階	●	●	●	●
三階	●	●	●	●
四階	●	●	●	●
天守閣	–	–	–	–

※表内の★はランダム形成時のみ出現するもの。

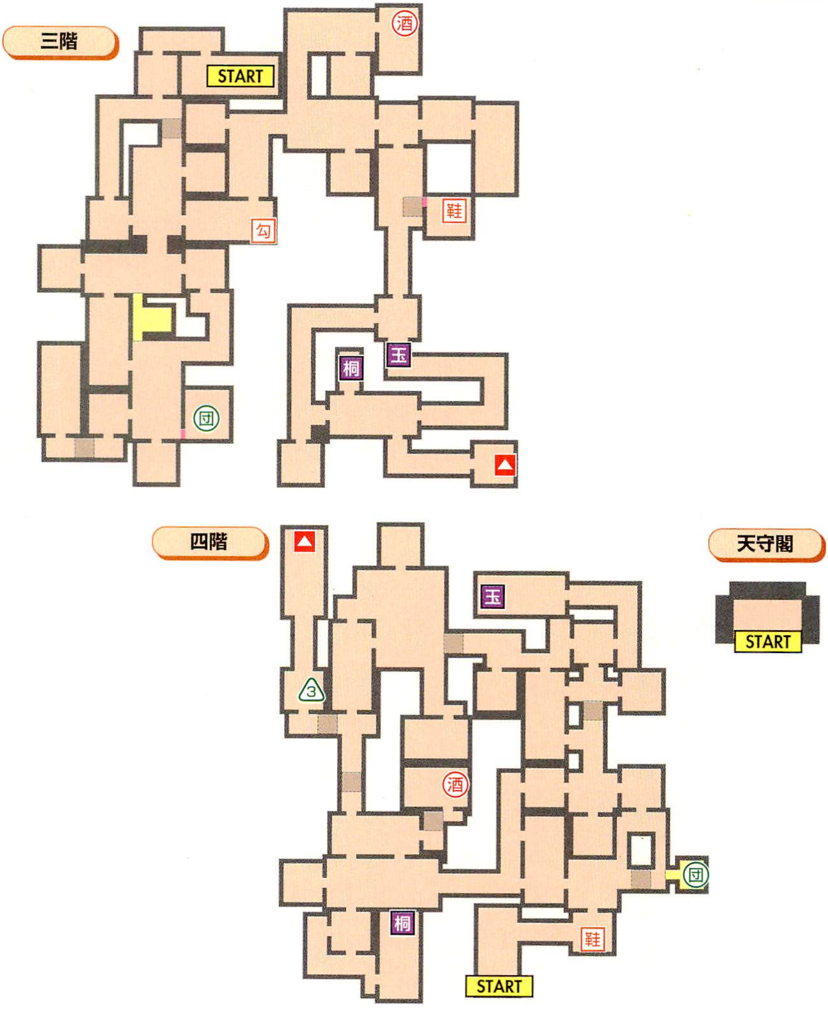
出現アイテム一覧表

	桶			葛籠					
	団子	握り飯3個	どぶろく	銅鏡	霊鏡	勾玉	戦草鞋	玉手箱	桐箱
一階	–	–	●	●	–	–	–	●×2	●×2
二階	●	●×2	–	–	●	–	–	●	●
三階	●	–	●	–	–	●	●	●	●
四階	●	●	●	–	–	–	●	●	●
天守閣	–	–	–	–	–	–	–	–	–

体力を回復してから天守閣をめざそう

「玉手箱」と「桐箱」の数がもっとも多い城内ステージ。一階にはそれらが合計で4つも配置されているので、すべて入手してから次の階へと進んでいこう。ただし、敵大将と戦うことになる天守閣にはアイテムがひとつもない。残り体力が少ないようなら、天守閣へ登る前に四階の階段付近にある「握り飯3個」を入手しておくといい。

三階にある「団子」と「戦草鞋」は、石川五右衛門しか取りにいけない。

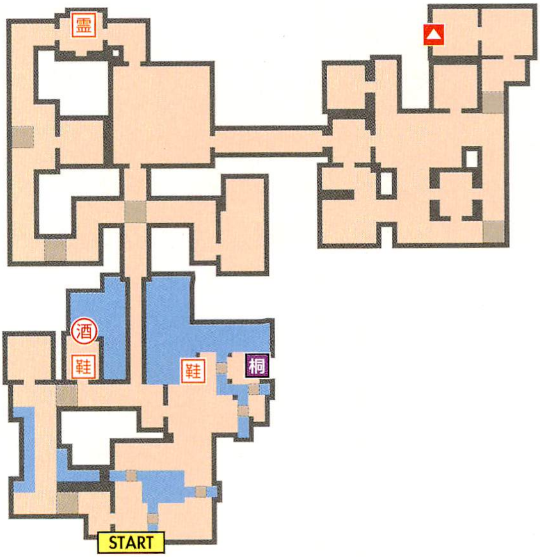


小田原城内

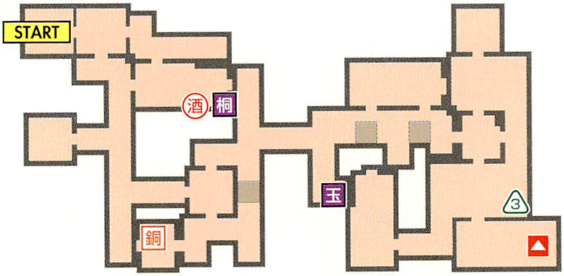
ODAWARAJONAI

武将		シナリオ名
前田慶次	P052	小田原城潜入
上杉謙信	P076	小田原城潜入
くのいち	P094	小田原城潜入
武田信玄	P106	小田原城潜入
伊達政宗	P112	小田原城乱入

一階



二階

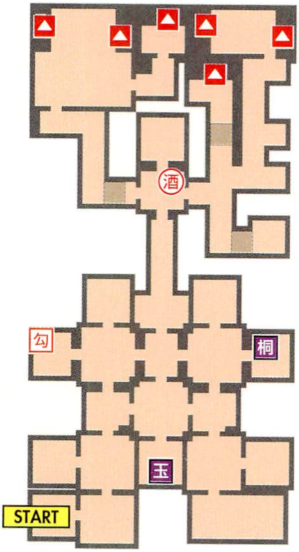


三階にある階段の位置はランダムで変わる

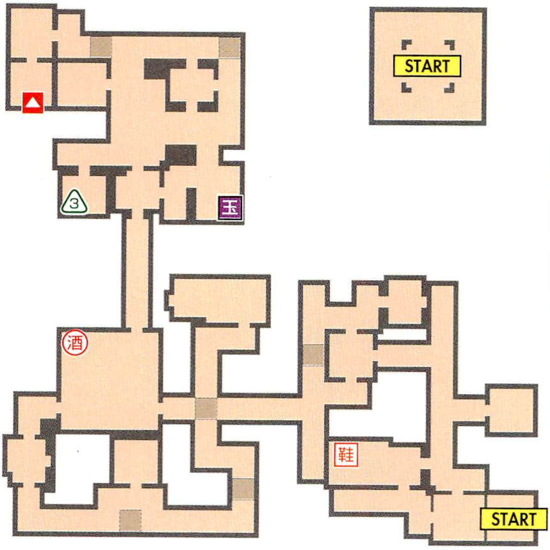
体力を回復するアイテムがふたつしか配置されていないので、ムダな戦闘は避けて天守閣をめざそう。途中、三階から四階に上がる階段は6つあるが、そのうちの5つは偽階段で、正しい階段の位置は毎回ランダムで変わる。昇ってみるまで正解は分からないが、各階段とも比較的密集しているので、探すのにはそれほど苦労しないはずだ。

一階の抜床橋に落ちてもダメージは受けない。あせらずに進んでいこう。

三階



四階



天守閣

出現トラップ一覧表

	鉄砲話	抜床橋	偽階段	棘蔵	火薬壷	床千本	忍囲
一階	●	●	–	●	–	●	–
二階	●	–	–	●	●	●	●
三階	–	–	●	●	–	●	●
四階	●	–	–	●	●	●	●
天守閣	–	–	–	–	–	–	–

出現アイテム一覧表

	桶			葛籠					
	団子	握り飯3個	どぶろく	銅鏡	霊鏡	勾玉	戦草鞋	玉手箱	桐箱
一階	–	–	●	–	●	–	●×2	–	●
二階	–	●	●	●	–	–	–	●	●
三階	–	–	●	–	–	●	–	●	●
四階	–	●	●	–	–	–	●	●	–
天守閣	–	–	–	–	–	–	–	–	–

戦国無双(せんごくむそう)
コンプリートガイド 上(じょう)

発行日　初版2004年2月13日

監修　Ω-Force（オメガフォース）

企画・編集　株式会社キュービスト（Q-BIST）＋コーエー 出版部

構成・原稿執筆　株式会社キュービスト（Q-BIST）

中野龍太郎／上口徹也／関口大和／鎌井　栄／加藤義唯／長澤　亨

カバーデザイン　株式会社キュービスト（Q-BIST）横井圭子

本文デザイン　株式会社キュービスト（Q-BIST）横井圭子／折尾太輔／木村健一／辛島竜彦

マップ制作　有限会社D-Studio

発行者　襟川陽一

発行所　株式会社　光栄

〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12

電話 045-561-8181

印刷・製本　東京書籍印刷株式会社

◆定価はカバーに表示してあります。

◆乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

◆掲載しました記事はお手元の機種などにより
多少の相違が生じることがございます。

◆本書記事の無断複写・複製・転載を禁じます。

◆本書についての電話によるお問い合わせはご遠慮ください。

©2004 KOEI Co.,Ltd.Printed in Japan

ISBN4-7758-0165-1